电脑应用和娱乐的第一选择

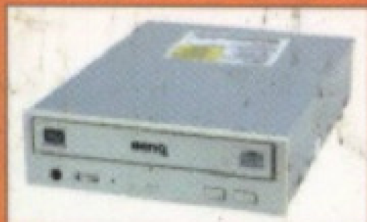
总第154期

大众软件

17
Popsoft
2003年
半月刊



WWW.POPSOFT.COM



P26 明基DW400A DVD+RW刻录机

普通CD光盘650MB的存储空间和VCD差强人意的画质越来越难以满足用户需求，DVD无疑是更理想的存储介质。



P46 Linux操作系统个人用户应用性测试报告2003

在过去近10年中，Linux的图形化功能与同时代的Windows一直存在较大差距，如今，还是否如此，是沟壑还是已渐可比邻而居?



P116 中国CS战队的真实记录

现在我们中国的CS战队，就仿佛当年在困惑、迷惘、焦虑、彷徨的黑夜中蹒跚前行的路人。谁是我们的摩西?



P154 圣女之歌Ⅱ——撒雷母天使（上）

2002年《圣女之歌》的出现给玩家们留下了美好而深刻的印象，坚持唯美北欧风格的风雷时代继续让玩家们在《圣女之歌Ⅱ》中延续奇幻的冒险旅程。

ISSN 1007-0060






一改网络游戏打怪升级的模式
时间不是问题 智慧才是王道
巧妙的运用战术才是三国策的真谛
万人在线策略游戏
online
三国策
V 2.0
乱世枭雄
www.sgconline.com.cn
游戏特色：
浓郁的三国历史，多达十七位君主可供选择，二百多名武将效命帐前
您熟悉三国重镇吗？成都、南皮、建业，诸多史实地图，让你重回三国时代
刀兵、枪兵、骑兵、弓兵，多兵种的巧妙配合才是取胜的关键所在
多种宝物，提升武将能力，增加战斗的悬念
新增梦幻地图，为三国历史写下完美的结局
咨询电话：010-88018989
代理发行：第三波 开发公司：互宇 GAMLAXY





神掌百变　绝学境界自由锻炼

技能树发展人物武学招式，任凭点选设定修练角色独门绝招，
不同的招式、多样的组合，自由体验如来神掌变幻万千的不同威力与样貌！

广阔世界　丰富剧情畅快历练

收录原著300多回的庞大剧情架构，
在幅员辽阔的精致大地图上探索丰富的任务支线，横跨千年的神掌世界恩怨情仇一次解决！

宇宙争雄　奇幻对决华丽呈现

招式威力特效随等级华丽强化，近身肉搏威力万钧，全程攻击气势磅礴，
对应搭配伙伴招式，合力爆发出惊天泣地的超能力合体神技！

挑战 Online　探索不尽乐趣多元

连线与好友切磋讨论的江湖传书二代强化登场，阵形谜题，智慧通关大斗法！
练功游戏，手脚并用大考验！给你更灵活选择和更多惊喜！超越线上游戏的丰富设计，打宝练功探索不尽！

经典代表作改编

COUNTER-STRIKE CS:CZ CONDITION ZERO

反恐精英

CONOITION ZERO

零点行动

简体中文版

走遍全球 捍卫正义！

SIERRA

COUNTER-STRIKE CS:CZ CONDITION ZERO



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务）
总 编 高庆生
副 总 编 裘聿纲

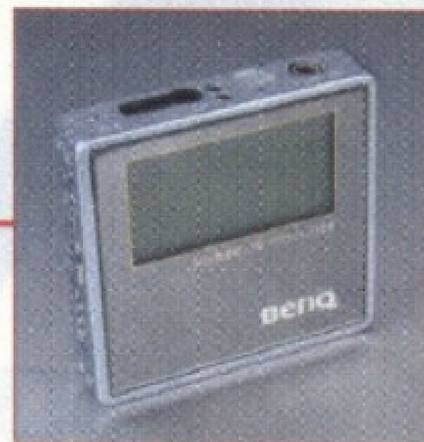
执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 楼丽丽 答笛 杨立 汪军 谭湘源
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 霍虹 陈卓 李友斌
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年09月01日
零 售 价 人民币 6.80元 港 币 20.00元 美 元 4.95元 新加坡元 9.00元

新闻速递



新品初评

专栏评述

硬件技术的更新已不再是促成它早亡的加速剂，而电脑本身的健康却在这样的条件下变得愈发重要了。也许正由此，“维修”这个曾经藏在产业链中而被大多数人忽略了的一环，在今天也忽然变得活跃起来。它的存在、它的目的、它的责……它的问题……我们再也无法不正视这个已受宠于千万用户的环节了。

实用软件

Linux离我们到底有多远？同一个问题在不同的时间会不会有相同的答案？很多事情我们并不明白，但至少我们……肯定近一两年来Linux的快速发展会让这一答案有所改变。越来越多厂商的拥护，越来越实际的政府支持，都促……Linux或快或慢地发生着变化。然而对于个人用户，这些变化是否让Linux走得更近了呢？

硬件评析

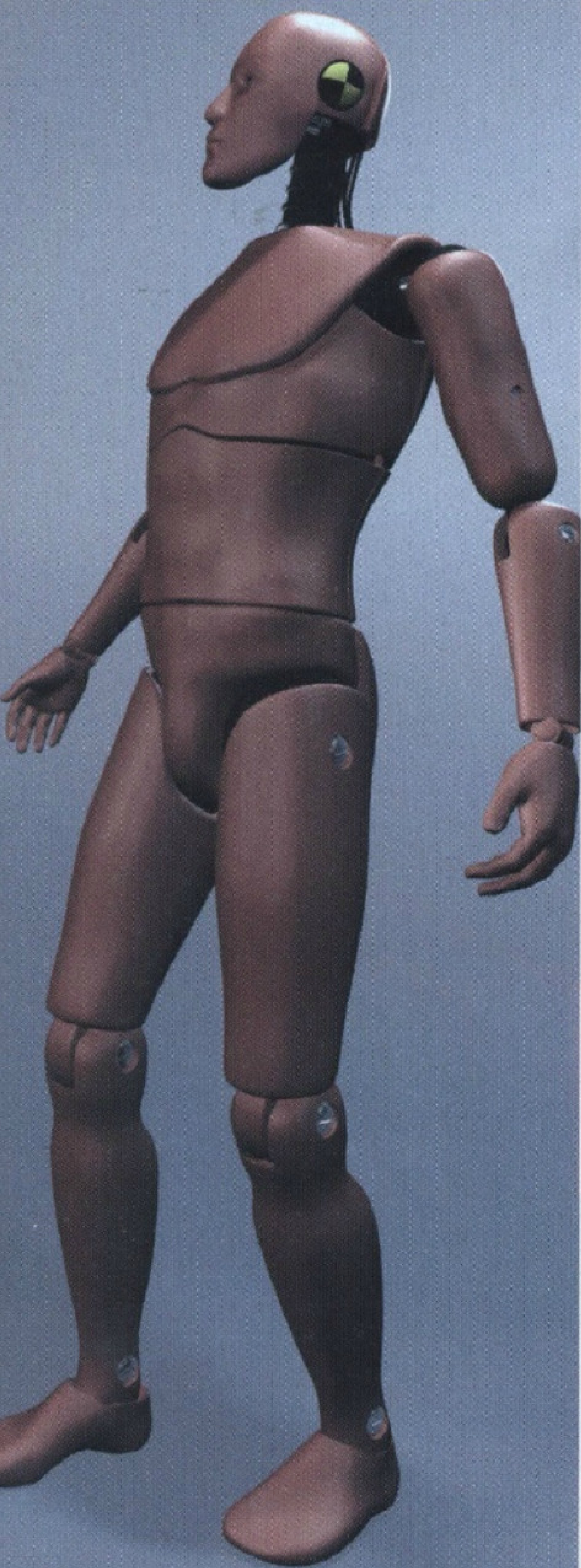
作为传统唱片工业数字化的产物，光存储和其他计算机硬件的一个很大区别，就是其发展和演变不是由IT产业独立推动，而是IT产业和娱乐行业（以影视业、唱片业为主）之间讨价还价、互相影响的结果。娱乐行业对光存储施加的影响最终决定着后者前进的方向，不明白这一点，就无法理解光存储的发展历史和未来。

网络时代

应用心得

问题交流 94

读编往来







球率先支持Intel®迅驰™ 移动计算技术

金山毒霸V 金山网镖V

公安部检测95分一级品

紧急查杀“冲击波(新流言)”病毒

珠峰行动50天

(2003年8月11日——9月30日)

注意：
金山词霸2003听力加强版
金山快译2003口语加强版
同样参加游青藏、赢话费
"珠峰行动50天"的活动！



超酷金属CD盒

活动期间，凡购买金山毒霸V系列产品的用户，即可获赠精美CD盒一个。（送完即止）



雪域高原青藏行

活动期间，凡购买金山毒霸V、金山词霸2003系列产品的用户，即可有机会获得价值5000元的青藏高原旅行大奖。



5元话费轻松赢

活动期间，凡购买金山毒霸V、金山词霸2003系列产品的用户，即有1/3机会赢取5元手机话费。

购买时请认准公安部检测双认证标志

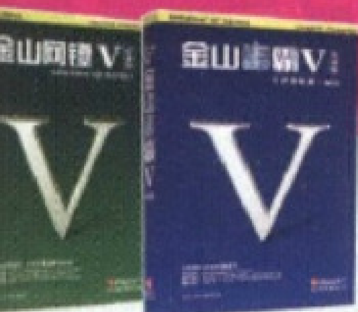


公安部反病毒软件严格检测认证标志



公安部个人网络防火墙严格认证标志

金山毒霸V 标准版 99元
金山网镖V 标准版 99元
金山毒霸V 升级版 39元
金山毒霸V 安全组合装 189元
（内含金山毒霸V 金山网镖V）
活动详情请登陆www.duba.net查询



技术新 价格好 服务全

第52台服务器现已接入全国升级服务网

金山毒霸V 互联网时代的电脑医生

本地化 **全自动升级** 系统设定，自动检测，随时保证病毒库最新状态。
病毒应急处理中心 病毒处理速度〉〉病毒传播速度

一体化 金山毒霸安全中心集中管理多种防火墙功能及安全助手，全面拦截网页浏览、电子邮件等各种病毒入侵通道。 **网页防毒 病毒防火墙 邮件防毒 系统漏洞修复 办公防毒 聊天防毒 下载防毒**

个性化 快捷杀毒、屏保杀毒、闪电杀毒、双引擎杀毒等功能杀毒更彻底。
闪电杀毒 双引擎杀毒（内含蓝芯）*New* **快捷杀毒***New* **安全级别设定***New* **屏保杀毒***New* **内存杀毒***New* **压缩格式杀毒***New*

金山网镖V 功能完备的个人网络防火墙

*New*无线防黑技术	全球率先支持Intel®迅驰™移动网络计算技术，提供无线网络安全保护。自动提示无线、有线上网切换，智能切换安全规则，保证用户免遭非法侵入。
智能防黑技术	融杀毒技术、网络防火墙技术于一体，直接查杀流行木马及黑客程序。
*New*反黄权限设定	为保障未成年人安全，用户可以根据需求，自我设定禁止访问不良意识网站。
网络状态监控	直接查看网络资源状况，随时控制非法程序占用网络资源。
漏洞修复技术	提供系统漏洞扫描修复工具及系统补丁，消除安全隐患。
IP规则编辑	高、中、低不同的安全级别，适用不同网络应用环境，更为高级用户提供IP规则编辑功能。

8月30日，WPS Office2003绚丽登场，金山千万用户均可免费获得价值千元的最新正版办公软件。24小时免费升级，感激15年来关心帮助，详情请关注www.kingsoft.net。

短信，售前咨询 短信格式：毒霸：咨询内容
短信，购买金山公司产品 短信格式：金山：产品名称及数量，姓名，地址
→ 发送至6008(移动用户)或9008(联通用户) 详情请访问http://club.kingsoft.net

金山毒霸网络版销售/代理热线：010-82334488-5050 **欢迎到joyo购买金山软件**

址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82326868 网址:www.kingsoft.net
渠商订货热线:010-82325225/82325755 OEM业务热线:分机5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址http://support.kingsoft.net 邮购地址:北京市9636信箱(100055) 欢迎邮购 邮资5元

KINGSOFT 金山软件股份公司

编辑部报告

图片摄影：小虫/Magnum/鸭嘴兽
版式设计：jin

2003 年大众软件晶合后院足球挑战赛

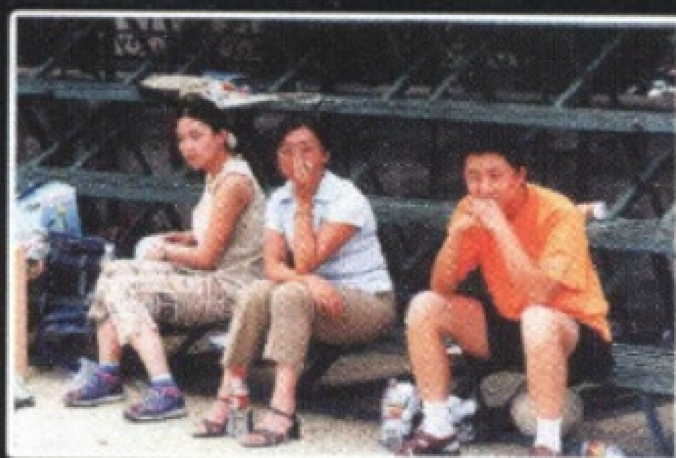
时间：2003年8月9日15点-17点
地点：北京育英学校大球场
事件：大软抹你黑足球队“血洗”皇家晶合后院足球队……
结果：3比1，大软抹你黑队点球制胜！





























后院 MM 伪球迷观光团

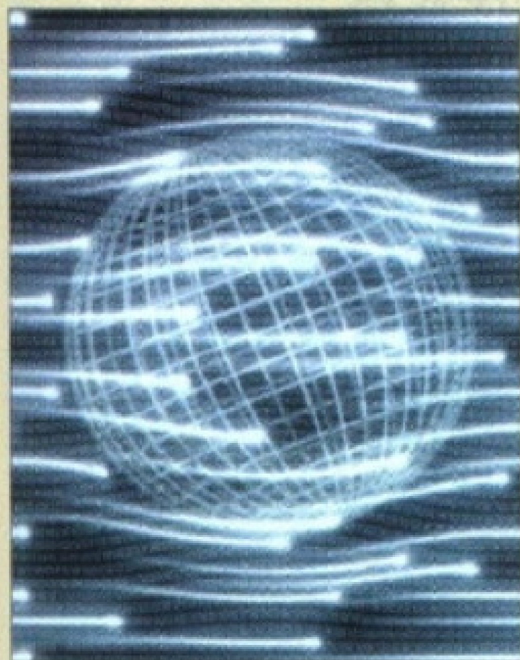
信息速递

■本刊实习记者 王槊

新闻头条

"冲击波"病毒全球爆发，在国内产生强烈影响

■本刊实习记者 王槊（综合各方信息报道）



美国时间8月11日下午出现的一种叫做"冲击波"（WORM_MSBlast.A）的蠕虫病毒，目前正在世界范围内快速传播。

该病毒利用了7月16日微软公布的RPC（远程过程调用）漏洞，能使遭受攻击的系统崩溃，并通过网络向仍有此漏洞的计算机传播。一旦电脑被感染，该病毒就对电脑嵌入攻击"微软更新网站"的命令——该网站正是电脑用户下载补丁，使系统免受"冲击波"和其它病毒攻击的网站。

计算机感染该病毒后可能出现以下现象：Word、Excel、Powerpoint等文件无法正常运行，弹出找不到链接文件的对话框，某些功能如"粘帖"等无法正常使用，控制面板出现异常，系统文件无法正常显示，Windows界面下的功能无法正常使用，计算机反复重新启动等。

赛门铁克公司将该病毒的威胁等级标准升级为类别4（5级表示最严重的等级标准），并表示被感染的系统在12小时内增加了一倍。根据赛门铁克Deepsight威胁管理系统识别出全球有超过127 000个IP地址已经被感染。截止发稿时，赛门铁克安全响应中心收到的发现病毒报告数量为2600例，其中企业用户为222例，个人用户为2378例。

国内方面，据公安部公共信息网络安全监察局提供的消息，8月11日起，"冲击波"病毒就开始在国内互联网和部分专用信息网络上传播。截止到8月12日15:30，已接到北京、天津、辽宁、广东等地多个用户的报警，并且企业用户相对较多，受影响的计算机已超过1万台。

国内各方面均对此问题给予了高度重视，公安部已于8月12日发出紧急病毒警报，并提醒广大用户及时下载补丁程序，升级杀毒软件，使用防火墙对不必要的端口进行过滤，堵住病毒入口，防止其进一步扩散。国内各大媒体也纷纷在显著位置对这一事件加以报道。

江民、金山、瑞星等国内主要计算机病毒防治厂商，纷纷在第一时间提供了查杀该病毒的升级程序，供使用防毒软件的用户及时进行升级。这些厂商还公布了一系列应对措施，使没有防毒软件的用户也能免于该病毒的侵袭。公安部官方网站的消息还说，各地公安机关已经组织、指导有关单位采取应急处置措施。今后如果再次发生类似计算机病毒传播的情况，也请广大计算机和信息网络用户及时向当地公安机关报告。

目前微软网站上已经提供了补丁程序，请到

http://www.microsoft.com/china/technet/security/bulletin/MS03-026.asp下载

由于目前电脑联网非常普遍，计算机安全受到了极大威胁。在此我们希望广大用户及时下载安装微软发布的最新升级和补丁，并随时更新杀毒软件病毒库，做到防患于未然。

21CN品牌发布会

8月9日，网络综合门户网站——21CN在北京电影制片厂4号摄影棚举办了以"HIGH客帝国 快感橙现"为主题的品牌发布会。会上，21CN公司宣布了自己的定位："中国最具娱乐特色的综合性门户"，并向行业提出了"互联网两个时代"的行业观点。21CN公司总裁陆德先生表示，2003年对21CN来说是意义非凡的一年。2003年新春伊始，21CN正式推出了宽频娱乐，标志着21CN全线进入以宽频娱乐为代表的在线娱乐领域，成为21CN继在线广告、移动增值服务、企业邮箱等业务线发展以来又一业务主干线。

北京多媒体行业协会成立

7月30日，北京多媒体行业协会在中国大饭店会议室举行了成立大会。北京市经委、科委、信息办、社团办和新闻出版局等单位领导出席了会议，首都信息发展股份有限公司、北京北大方正集团公司等几十家北京多媒体行业协会的发起单位代表列席会议。北京多媒体行业协会是由北京市从事多媒体制作、生产、研究以及相关业务领域的各种所有制形式的企事业单位和个人自愿参加并组织起来，不以盈利为目的的社会团体。

教育部"2003年度全国中小学网上夏令营"正式开营

本刊上期刊登的"2003年度全国中小学网上夏令营"已于8月1日在国家图书馆音乐厅举行正式开营仪式。从8月1日起，全国中小学师生可通过"东方网上家园（www.2003.com.cn）"和"国家基础教育资源网"（www.cber.gov.cn）开设的专栏，参加此次"网上夏令营"活动。据统计，到目前为止，全国已经有四万多名全国中小学师生报名参加此次活动。

BenQ切换新VI视觉形象系统

近日，BenQ宣布其新一代"企业视觉识别系统"（Visual Identity，简称VI）正式启用。据悉，BenQ将在全国各大城市举办新VI新闻发布会，标志着BenQ"新VI之旅"的全面启航。

搜狐在线2.0正式版上市

近日，搜狐公司在北京嘉里中心饭店举行了"搜狐在线2.0正式版"发布会。该产品采用48元包月不限

信息速递

时上网方式，将网络内容与拨号接入合二为一。同时，搜狐公司还在北京朝阳公园为搜狐在线用户献上“搜狐在线仲夏激情夜”游园会，露天直播皇马中国比赛，并且举办了啤酒节等活动。

诺亚舟“普及风暴”

近日，深圳诺亚舟公司开始了以6款主流产品为代表的电子词典降价风暴。这次降价风暴是电子词典市场有史以来规模、力度最大的降价活动，降价的6款电子词典均针对市场热销机型。其中，NH3180零售价仅为199元，《新英汉词典》电子版降幅更达25%之多。

微软中国举行2004新财年媒体年会

日前，微软中国举行了2004新财年媒体年会。会上，微软中国有限公司总裁唐骏强调，微软在2004财年将继续加大在中国的投资，与当地软件产业合作，共谋发展。唐骏同时勾画了微软公司2004财年的战略，即支持合作伙伴发展业务，帮助用户发掘潜力。

ELSA FireGL系列专业绘图卡新品发布会

近日，显卡厂商艾尔莎携手ATI在北京翠宫饭店举行了主题为“真实创意空间”的ELSA FireGL X2/T2系列专业绘图卡新品发布会。会上，ELSA正式宣布在专业绘图卡方面将与ATI紧密合作，并成为ATI中国区唯一授权代理FireGL系列产品的公司；同时，还发布了采用ATI最新推出的FGL 9800与FGL 9600专业绘图芯片的ELSA FireGL X2/T2系列专业绘图卡。

福建顺和达推进企业管理信息化

近日，有着10年中小企业管理软件发展历史的福建顺和达软件公司（www.shd.com.cn）的产品，荣获“2002年中国优秀软件产品”称号，并全面启动“立体渠道政策”，展开全国招商活动，开始对营销队伍进行立体化建设，以此来推动行业管理软件在中小企业中的深化应用。

Borland神州数码携手合作

2003年8月5日，美国Borland软件公司北京代表处宣布，与中国最大的IT产品经销商神州数码签订合作协议，为各主要平台提供Borland的应用软件周期管理（ALM）解决方案。Borland通过神州数码广泛的经销渠道将进一步为扩大中国市场提供产品和服务，使国内客户不断提高生产力，最大限度地利用以往的投资，更快地交付更好的应用软件。

2003年夏季巡展市场推广暨渠道招募活动拉开帷幕

近日，美国网件公司开展了2003年新一轮“品质网络轻松构建，美国网件企业组网之道”夏季巡展市场推广暨渠道招募活动。本次巡展活动将同时在中国北区、东区、南区举行，涉及18个直辖市与省会级城市。

昆腾宣布与东软建立战略合作伙伴关系

近日，昆腾公司宣布与中国东软软件股份有限公司建立了战略合作伙伴关系。根据合作协议，东软公司将在中国市场上分销并推广全线昆腾自动磁带备份系统产品，以及基于磁盘的增强型备份解决方案和StorageCareTM服务。东软将为其增值代理商提供业务构建和相应的培训、市场推广、销售及技术服务等方面的支持，并使增值代理商通过设计和实施由昆腾提供的创新数据保护解决方案来增强其市场竞争力。

鸿利多数码量贩落户北京

近日，在北京亚运村小营赛博数码生活广场，鸿利多数码量贩与知识天地书店，携手主办了“数码渠道的全新体验，真正一站式购足——鸿利多数码量贩落户北京”的DIY全过程体验会。为了实现商品供应的低价策略，鸿利多采用了整体化的进货方式；为了使消费者更安全放心地购买和使用，鸿利多建立了全国统一的连锁维修服务体系。

金山毒霸病毒预告

9月6日：蠕虫病毒（W32.Klez.E@mm）将会发作。该病毒在每个奇数月的第6天会发作。特征是向地址簿中收件人发送带病毒的邮件，没有打补丁的Microsoft Outlook和Outlook Express一旦预览这些邮件，病毒会立即自动执行，释放病毒W32.Elkern.3587感染可执行文件。该病毒会修改注册表，拷贝自身到本地、网络共享和映像文件夹。其危害是阻塞网络，严重降低系统性能，泄漏用户信息。主要通过电子邮件和网络磁盘共享途径传播。危害程度：高。

9月13日：蠕虫病毒（W32.Klez.D@mm）将会发作。该病毒通过投递大量邮件形式进行传播，会自己解码然后译成编码进行分解，之后可控制在Windows NT/2000/XP下的服务系统，且可删除ICQ里的注册登记表。被感染的Windows中出现“hang”的信息，被执行后出现C++。主要通过微软的Outlook和Outlook Express里的邮件途径传播。危害程度：高。

9月1日或11日：脚本病毒（WScript.KakWorm）将会发作。此病毒会修改Outlook Express及IE新闻组中的默认签名，并以邮件附件的形式向外传播。它不需要打开附件，只要一预览就会感染收件人的机器。此病毒的危害是利用IE和Netscape的漏洞造成计算机重启，篡改注册表键值，影响所有的外发邮件。主要通过电子邮件途径传播。危害程度：中。

9月13号：蠕虫病毒（W32.ElKern.3326）将会发作。它是一种传染文件并且可以导致文件公开共享的病毒，可传染Windows文件夹里的所有可执行文件，损毁Windows NT/2000下的系统，导致无法改变文件的尺寸；在本地连接中破坏所有的文件，删除移动使用工具。主要通过受感染的系统中任一漏洞或附加文件复制自己进行传播。危害程度：中。

9月8日、14日、23日或29日：脚本病毒（VBS.Valentin@mm）将会发作。此病毒发作后会发信给Microsoft Outlook地址簿中的所有人，并且还会通过mIRC和网络磁盘共享传播；病毒会用自身覆盖用户文件并给该文件添加txt后缀名。主要通过执行带毒文档、mIRC、网络磁盘共享传播。危害程度：中。



访谈

威盛第三届校园IC之旅巡回研讨会

■本刊实习记者 王犁

威盛电子本着将高科技产业最新动态及技术推广落实至校园，希望达到向上发展、向下扎根的理念，从2001年开始举行名为“校园IC之旅”的国内高校巡回研讨会，以深入浅出的介绍方式，让同学们在学校学习理论知识之外，也能掌握市场的脉动和趋势。2003年，第3届“校园IC之旅”活动即将拉开序幕。为了对威盛校园IC之旅巡回研讨会有更深入的了解，记者采访了威盛公司亚太地区市场行销总监郑永建先生。

大众软件：威盛举办这样的校园活动出于怎样的目的？为什么选择在校园开展这种活动？

郑永建：我们提出了“VIA We Connect”的理念，VIA代表威盛，同时VIA在英文中的意思是通过、经由之意，这句话的意思就是“通过我们连接”。从技术上来说，威盛研发的芯片组等产品就在扮演着连接作用的角色。同时，我们也希望能够从企业文化上进行连接，让更多大学生了解我们的企业文化。我们之所以在校园开展活动，因为对学生来说，只有不断接触最新资讯，与最新的市场同步，才能让学生更好地了解整个IT业的现状和发展趋势。

大众软件：选择校园来进行活动是不是和威盛的人才策略有关系？

郑永建：可以这么说。我们之所以选择三四季度这个人才招聘高峰期开展活动，确实是为了配合威盛的人才招募。我们每年都会在活动经过的高校中网罗一批优秀人才，以满足威盛对人才的需求。

大众软件：前几次活动大学生反响怎么样？你们如何评价学生在活动上的表现？

郑永建：非常好。大学生们都充满活力，而且难能可贵的是，他们对威盛了解得非常清楚。整个活动过程大学生和讲师之间一直充满了互动，而且学生们提出的问题都相当精彩。另外，有很多我们没有到访的学校也通过各种途径与我们联系，希望与我们合作，把活动也带到那些学校去。

大众软件：这次活动的主题为什么以移动技术为主？

郑永建：自从英特尔发布迅驰移动技术之后，移动芯片市场已经逐步开始成熟。威盛推出的汉腾移动技术就是在这样一个背景下产生的。同时，移动技术在校园里已经逐渐成为热门话题，很多学生对笔记本电脑非常感兴趣，希望对移动技术有更多的了解，所以才催生了这次活动的主题。

大众软件：以后这种活动会一直举办下去吗？

郑永建：肯定会的。举办这种活动有深远的意义。所谓十年树木，百年树人，威盛并没有期望立即收到效果和回报，而是从长远角度来考虑问题，为半导体芯片产业培养更多的优秀人才。P



视点

Macromedia Breeze Live和Contribute 2新品发布

近日，Macromedia在京发布其新产品Breeze Live和Contribute 2，前者可让企业通过综合形式的演示、视频、音频及桌面屏幕共享功能等，进行在线培训和实时信息发布；后者建立在Dreamweaver MX引擎之上，能帮助没有任何网页制作经验的用户轻松更新文本和图像，发布内容到任何现有HTML页面上。会后，记者采访macromedia大中华区总经理马俊强时问道，Breeze Live主要用于信息交流和网络培训，Macromedia目前在中国大陆的预备推广客户中，学校等教育机构是否是重点之一，马俊强回答说：“不同的产品，会有不同的定位，对教育市场这个产品是很适合的。据我们了解，不少大专院校都在寻找这样的解决方案。Breeze Live能在很大程度上满足教育的需要，因此，教育机构是我们重点关心的销售市场之一。”此外，在记者询问Macromedia近来在中国大陆新推企业应用级产品是不是因为个人用户市场盗版泛滥，新的年度有没有准备对盗版有所行动时，马俊强表示，总公司的策略几乎不受盗版方面的影响，企业应用级产品的推广完全是出自于对市场的分析和预测。来年他们会在中国大陆市场增强打击盗版的力度，会让律师关注公司使用盗版产品的情况；但针对个人用户盗版，尚不会有太多行动。P

产品快报

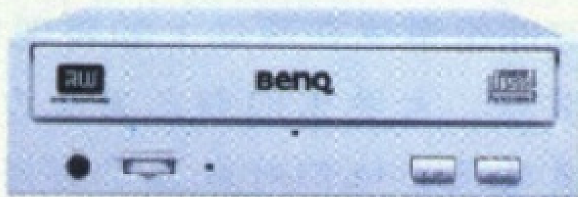
■本刊实习记者 王槊

微星产品亚洲巡回展——北京站展示会



2003年8月5日，微星科技在北京召开产品展示会，展示了微星865、875、848P系列和K8平台的主板、采用静音散热系统的FX5600显卡、平板电脑（PENNOTE）、MEGA PC、“双龙会”鼠标键盘组合等全系列新产品。值得关注的是，微星在会上明确表示，将在年内推出自有品牌的笔记本电脑。

明基推出全球最快DVD刻录机



明基近日推出了一款DVD刻录机——BenQ DW400A。除了拥有4倍速DVD+R写入、4倍速DVD+RW复写功能外，还融入了BenQ独家最新一代的“Lossless Link”无损连接——刻录不中断技术。此外，BenQ DW400A还随机搭配3套软件，分别可供播放、编辑与刻录，让使用者更方便地进行个人数字影音的剪辑与存储。

华硕V9950随卡附赠Cg游戏《变形金刚》



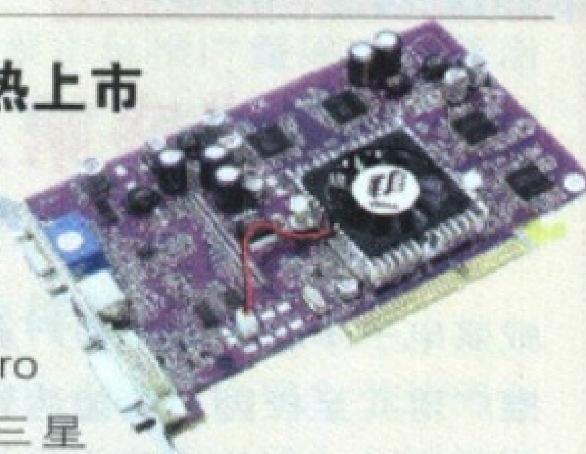
华硕将在随该公司最新推出的显卡V9950中，附赠世界首款使用Cg语言编写的DX9 3D游戏——Gun Metal: War Transformed《变形金刚》。ASUS V9950基于NVIDIA GeForceFX 5900（NV35）图形处理器，内建最新Cine FX渲染引擎，可获得逼真的画面特效。同时，该显卡还完整支持DX9与OpenGL。**市场参考价：4299元。**

升技推出新款主板IC7-MAX3



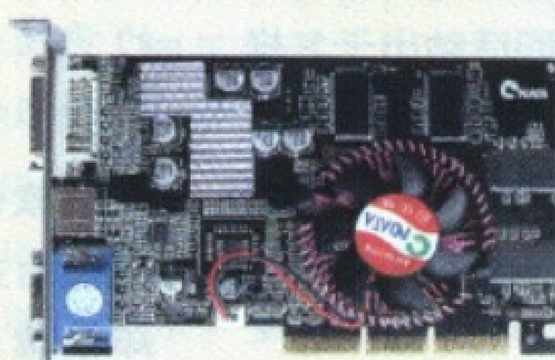
近日，升技推出最新一代数码巨无霸系列主机板——IC7-MAX3。IC7-MAX3配备6组Serial ATA RAID功能，并且内建高级冷却技术。该主板还满足用户对资料安全与防护的需求。升技SecureIDETM为一张可于计算机系统开机时验证安全金钥的IDE硬盘实时加解密卡，它可直接安装在用户现有的IDE硬盘上。如果用户没有使用安全金钥开启硬盘，将无法读取存放于硬盘中的任何资料。

双敏火旋风9618GX火热上市



UNIKA双敏电子，最近推出一款火旋风系列显卡——火旋风Power 9618GX。该显卡基于ATI RADEON 9600 Pro图形核心；显存采用4片三星MicroBGA封装的2.8ns高速DDR颗粒，位宽256bit，其散热、超频性甚佳；具备AGP 8×接口及完整的D-SUB、DVI、TV-OUT接口。它全面支持DirectX 9.0，支持SMARTSHADER 2.0、SMOOTHVISION 2.1技术；同时还支持HYPER Z Ⅲ+技术，将有效带宽提高25%以上。**市场参考价：1449元。**

昂达新品显卡——闪电8520上市



近日，昂达推出新品显卡——闪电8520。该显卡基于NVIDIA FX5200芯片组，支持DX9.0。它采用三星4ns 128bit 64MB显存，以及Ball Bearing防漏油设计的滚珠轴承风扇，加大了散热效果，提升了显卡的安全性。它还提供了标准的D-SUB+TV-OUT+DVI的输出接口，整合了TV视频编码器，不需外部芯片就可实现TV-OUT功能。**市场参考价：549元。**

精英“光子”系列主板上市

精英科技日前将PHOTON光子系列主板再次细分为豪华版（Deluxe）、标准版（Standard）和实用版（Light），分别面向不同需求的高端市场。在豪华版本中，加入了S-ATA RAID功能；在实用版中，将普通用户很少用到的IEEE 1394和千兆网卡功能去掉，以降低产品售价。据悉，即将推出的采用Intel 865G芯片组的豪华主板PF2系列也同样遵循这一路线，将会推出定位不同的3款产品。**此三款主板市场参考价：豪华版：1450元。标准版1350元。实用版：1250元。**

微软推出笔记本专用鼠标宝蓝迷你鲨

近日，微软向大陆市场推出一款宝蓝色的笔记本专用



环球

韩国：据韩国媒体报道，韩国上半年向亚洲的电子产品出口增长了20.8%，向欧洲的出口增长了17.3%，向中东的出口增长了8.1%，向大洋洲的出口增长了38%；可是向北美的出口降低了4.4%，向拉丁美洲的出口降低了3.2%，向非洲的出口下降了3.3%；但向中国的出口与一年前同期相比却猛增了66%，达到48.2亿美元。

美国：尽管刚刚发布的第2季度财报可圈可点，然而美国第一大电话公司verizon通讯却正面临着来自78 000名员工的罢工威胁。虽然在距离罢工的最后截止日期还剩下短短数小时之时，代表员工利益的两大劳工组织和verizon公司之间，仍然还在联邦政府的调停下紧急磋商。但舆论普遍认为，由于双方达成协议的可能性很小，因此罢工已经不可避免。

法国：根据法国内阁的一项政令，今后在法国各地所有商店内不配备耳机的手机将禁止出售。这项政令按国际预防非电离辐射委员会规定的标准，对手机的发射功率作出了规定。

产品快报

图片新闻



近日，苹果电脑发布了全世界第一台64位个人电脑——PowerMac G5。PowerMac G5最高可配备高达2GHz的双G5处理器，集许多先进技术于一身，在多媒体、平面、音乐等方面的处理性能都非常强大。



鼠标迷你鲨。外形小巧，短线设计，使它方便携带，使用舒适。由于单击按钮时非常安静；大型透明的鼠标滚轮，加上防滑刻线设计，保证在长时间使用后，滚轮不会因手指出汗而打滑；按键部分采用了符合人体工学的凹陷设计，让用户使用起来更舒适，从而保护消费者的健康。另外，左右对称的造型，适合左右手操作。**市场参考价：299元。**

SB51G珍藏版上市



浩鑫XPC将于近日上市SB51G珍藏版。其个性主配置为彩色机箱：蓝、绿、黄、粉、红5种颜色。彩色面板也有同彩色机箱一样的5种色彩。XPC SB51G支持P4 3.0G以上处理器，使用845GE芯片组，拥有AGP和PCI插槽，USB 2.0接口，6声道音频解码芯片，支持DDR333内存。机箱尺寸为300mm×200mm×185mm。板载整合显卡为Intel 845GE芯片，还具备AGP 4×/2×扩展槽，以便于日后升级显卡。

五洲科技推出金装黑麒麟键鼠套装

专业外设厂家五洲科技，日前为大陆市场引进一个全新国际品牌“LaVIEW（新观点）”，“金装黑麒麟”键鼠套装产品就是该品牌下的第1个拳头产品。由“新观点”锦麒键盘和“新观点”五福麟鼠标进行强强组合，均采用USB接口，暗黑色外观。光电鼠标所采用的光眼技术每秒采集1500个信号，精度很高。键盘采用钢板架构，超固耐用；同时采用了按键静音设计，体现人体工程学概念。**市场参考价：218元。**

NESO采用OSD摇杆调节设计的液晶新款显示器上市

近日，NESO在国内推出一款外形酷似宠物猫的液晶显示器i-mii（中文名称：“猫咪”）。该显示器采用OSD摇杆调节式设计，摇杆上下方向可选择需要调节的项目，左右方向则可对其具体值进行调节。在摇杆键中，像玩游戏那样在按下、抬起、左右晃动之间，就可轻松进行全方位的调节。另外，它的OSD菜单还有记忆功能，即使一不小心关闭菜单，再启动时，仍然会显示在最后一次调节过的子选项上。“猫咪”OSD摇杆键还有一大功能，就是可在不选择MENU菜单的情况下，直接进行亮度调节和静音功能，左右方向可调节音量大小。

金积嘉“精英派”键鼠套装上市

近日，深圳金积嘉电子工业公司推出了一款适应OFFICE办公、家庭娱乐的键鼠套装——“精英派”，为追求性价比和功能完备型键鼠套装的用户提供了新的选择。其键盘采用经典的银黑色为主色调，在主键区下方加上了圆弧形延长部分，符合人体工学设计原理。光电3D鼠标采用银白色外观设计，400/1500dpi精度可适应专业应用需要。**市场参考价：118元。**

NEC VERSA E660夏日登场

NEC来自日本原厂设计的新款笔记本电脑VERSA E660“炫丽”日前在北京上市。其最大特点是采用了日本最流行的“Super-Shine View”超亮液晶显示屏——“炫丽屏”，屏幕亮度达200cd/m²，并具有超黑高反差显示效果，能显示特别纯厚的黑色。另一特色是其齐全的接口设计，配置了4个USB 2.0接口及“双存储插槽”，可满足多种外部设备的需要。**市场参考价：17999元。**

WPS Office 2003首推免费升级策略

最新版的WPS Office 2003将于近日在全国统一上市。在此之际，将在北京、上海、广州等全国十大城市举行金山软件所有用户均可只交10元介质费用，就将自己的办公软件升级至价值1298元的WPS Office 2003的大型活动。活动时间定为8月30日凌晨到8月31日凌晨，24小时升级。这意味着从1988年以来，凡是使用过WPS、金山毒霸、金山词霸等金山软件的超过8000万用户，在8月30日都可免费获得该大型办公软件产品。这也是价值超过千元的大型软件产品，第1次推行免费升级的策略。



言论



在中国，连街上卖冰棍的老头都知道我这份工作不好干！

——**微软中国公司前总裁高群耀**



Linux是一个很好的系统，运行起来不死机，而且节省硬件资源。

——**中国工程院院士倪光南**



我的建议是，国家再单设一个电信运营商专门做“小灵通”，把现有的1000多万用户接走。

——**北京邮电大学教授阚凯力**



厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市：2003年7月底
售价：1999元
附件：驱动游戏光盘、视频连接线、多语言说明书等
推荐：高级DIYer、游戏玩家
咨询电话：010-62646806

炫目度：
口水度：
性价比：

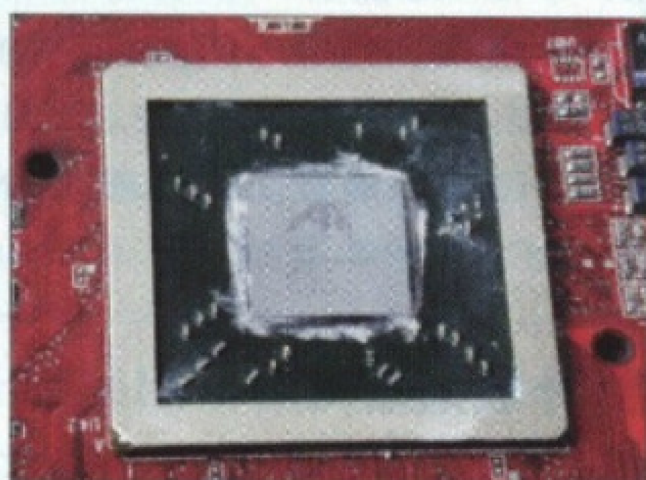
晶合实验室 魔之左手

诱惑——迪兰恒进RADEON 9800 SE黄金版

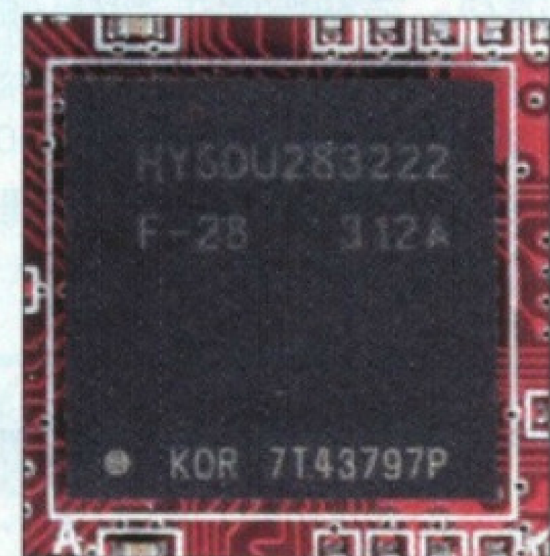
虽然近段时间ATI在中低端市场动作频频，但新产品在性能上却不能让人满意，甚至出现新品性能明显低于前作的情况，在较为注重性能的中端用户中产生了一些负面影响。因此ATI再次在R300系列的基础上，向国内的中端市场推出了RADEON 9800 SE。

与当年的RADEON 9500系列相似，RADEON 9800 SE采用高端的R350内核，其中"标准版"渲染流水线和显存总线减半，核心显存频率也有所降低（325MHz/500MHz）；另外有性能较好的"黄金版"，类似于R9500 Pro，除渲染流水线减半外，其他特性与R9800 Pro完全一致。R9800 SE的发布使R300时代兴起的"改卡"风又一次强劲吹起，这一次DIY爱好者的目标将是ATI新的高端显卡——RADEON 9800 Pro。

我们这次拿到了迪兰恒进送测的RADEON 9800 SE黄金版，从外形上看这款显卡比R9800 Pro板型略小，线路和元件的设计都非常接近于R9700 Pro，背面甚至还保留了早期R9700 Pro供电模块中的红色散热片。它采用9叶散热风扇，恰好介于R9700 Pro（7叶）和R9800 SE（11叶）之间。这款产品采用2.8ns 4M×32bit的现代显存，正反共8颗，共128MB，显存位宽为256bit。揭开散热片可看到芯片上仍然标注为R350，表面上看与R9800 Pro完全一样。



RADEON 9800 SE的核心，与标准的R9800 Pro没有什么区别。



采用现代DDR显存，标准频率为700MHz。

由于它目前仅在国内市场推出，因此最新的ATI公版驱动（催化剂3.6）也无法识别这款显卡，我们只好使用产品自带的驱动程序。安装驱动后可看到它的版本号为7.90，应该是基于催化剂3.5版的。测试平台采用Intel原厂875主板，3.0GHz P4（800MHz FSB），Kingmax DDR400内存256MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，主板驱动为Intel芯片组驱动5.00.1012。

项目	No FSAA No AF	6X FSAA+16X AF
3DMark2001 Pro SE 330 32bit得分		
1024X768	14636	5356
1280X1024	10597	2906
1600X1200	7959	N/A
UT2003, 32bit, fps		
1024X768	124.4	49.2
1280X1024	83.7	28.1
1600X1200	59.1	N/A
QuakeIII, 32bit, fps		
1024X768	290.1	104.4
1280X1024	178.2	38.6
1600X1200	119.4	N/A
3DMark03 32bit得分		
1024X768	3785	1121

注：FSAA为全屏抗锯齿，AF为各向异性过滤，均为提升画质的技术。

使用3DMark03测试，其单纹理填充率为1064.2MTexels/s，多重纹理填充率1459.8MTexels/s，由于渲染通道的减少，在如UT2003这样的复杂场景和图像优化模式下，R9800 SE黄金版的表现差强人意，基本与R9600 Pro相当，而采用128bit显存位宽的R9800 SE标准版（市场售价1099元，送罗技光电鼠标）在这方面的性能会更弱一些。不过在中低分辨率下，R9800 SE黄金版与R9600 Pro相比还是有一定优势的（R9600 Pro的测试请参看本刊今年第13期"新品初评"）。



工程师点评

受板卡设计上的限制，想要改出"真正"的R9800 Pro，必须使用256bit显存总线的"黄金版"R9800 SE，因为其核心显存频率也较高（设计频率380/680MHz，实测378/675MHz，达到R9800 Pro的水平），因此板卡的制造成本比标准版要高一大截，价格也要高不少，不过考虑到它通过"修改版驱动"改成"R9800 Pro"的希望较大，仍然会吸引不少DIY水平较高的玩家。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年8月
售价： 1999元
附件： 产品三包卡、快速安装指南及附送软件说明、IDE线/数字音频线及安装螺丝、驱动+Nero Burning Rom 5.5.10.26/InCD 2.0安装光盘、WinCinema安装光盘
推荐： 需要备份大容量数据、制作家庭DVD影碟的用户
咨询电话： 0512-68095919

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

迈向成熟——明基DW400A DVD+RW刻录机

随着个人电脑存储空间的急剧增长和数码影像产品的迅速普及，普通CD光盘650MB的存储空间和VCD差强人意的画质越来越难以满足用户需求，DVD无疑是更理想的介质。去年8月我们测试了一款不太成熟的明基DVD-RW刻录机，当时其价格是3499元；而一年后，明基新推出的DW400A DVD+RW相比前者已便宜了1500元。

DVD刻录主要有DVD-RW、DVD+RW和DVD-RAM三种互不兼容的格式，随着微软宣称下一代操作系统将内置DVD+RW刻录功能，DVD+RW在市场上逐渐取得了主动，但一些早期的DVD-ROM只支持DVD-R/RW，无法读取DVD+R/RW盘片。"DVD论坛"组织则力推更先进的蓝光DVD刻录技术，相关产品已于今年4月开始在市场上出现，使用的刻录盘容量高达23.3GB，最高刻录速率为9MB/s，向下兼容DVD-RW、DVD+RW和DVD-RAM。但以它目前高达数千美元的价格来看，显然在短时间内还不可能普及。

明基DW400A是一款采用IDE接口的DVD+RW刻录机，配备8MB缓存，支持120mm直径的CD/DVD和80mm直径的CD盘片，DVD平均寻道时间为160ms、CD为120ms。本次明基送测的是一款在马来西亚生产的零售样品，如果没有"DVD+ReWritable"这样醒目的标志，从外观和重量上很难区分出它和普通光驱，这和一年前相比有很大差别。支持4倍速DVD复写是DW400A的一大亮点，1倍速DVD的传输速率为1380kB/s，大约相当于CD-ROM的8.6倍速（1倍速为150kB/s）。



Nero Infotool中显示的驱动器信息。

DVD刻录并不神秘，如果刻录数据DVD，则除容量更大外与普通CD刻录完全相同。DVD视频光盘和VCD/SVCD则是两回事了（中国用户刻录视频DVD时请务必使用PAL制式），它使用容量更大、质量更高的MPEG2视频格式（VCD是MPEG1），90分钟的AVI文件编码前容量高达20～30GB，而刻录时至少还需要8GB的临时工作区。数以GB的视频文件编码对CPU的浮点性能是巨大的考验，如果对质量要求较高，这一工作需要至少10倍于最后刻录数据的时间。我们从DV上导入数据，然后编码为MPEG2并按DVD视频光盘格式输出到硬盘上，最后用Nero Burning ROM 6.0软件刻录视频DVD，测试CD/DVD读写速度使用CD-DVD Speed 2.01。

DW400A读取/刻录速度成绩表

项目	读取	刻录	复写
CD标称速度	40X	16X	10X
测试结果	31.46X	13.46X	8.61X
DVD标称速度	12X	4X	4X
测试结果	8.61X	3.67X	3.78X

注： 所有测试结果都是针对整张光盘的平均值，刻录成绩中包括光盘导入、导出时间。

DW400A表现出了优秀的素质，平均刻录速度达到最高标称速度的83%以上，说明刻录过程中最高速度不低于标称值，DVD+RW的复写速度甚至超过了DVD+R刻录速度；1张DVD+RW盘片完全格式化需要14分40秒，而快速格式化16秒即可完成；读盘速度也很快，测试的3种光盘都超过了标称速度，最大整体寻道时间仅为126ms，远低于标称值。它的读盘能力良好，未发现CD、CD-R/RW、DVD、DVD+R/RW无法读取的情况。长时间刻录中DW400A的震动非常轻微，发热量控制得极为出色。



工程师点评

在测试中，DW400A刻录出的视频DVD+R/RW光盘存在挑播放软件的情况，DVD+RW则无法在部分DVD光驱中读取，我们认为这很可能是附带的盘片存在兼容性问题。总的来说，这是一款工艺相当成熟并有出色表现的产品，虽然现在还比较昂贵，但我们乐观地估计，一年后主流产品价格会下降到千元以内，目前的价格高端用户也已能接受。



厂商： 爱普生（EPSON）
上市： 2003年8月
售价： 3680元（“一拍直印”套装，含零售价1380元的Photo 830U打印机）
附件： AC电源适配器、AV输出线、USB数据线、手带，其余不详（样品）
推荐： 以要求不高的旅游、风光和人像拍照为主，追求方便的家庭数码相机用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

简约但不简单——EPSON L-300数码相机

2002年，全球数码相机总销量首次超越传统胶片相机，亚洲地区数码产品显现出来的巨大市场成为去年全球经济为数不多的亮点之一。2003年，数码相机和传统相机的预测销量分别为3145万台和2017万台，数码市场成为相机厂商全力拼争的领域。作为最早涉足该领域的厂商，EPSON在近几年一度退出国内的数码相机市场，PhotoPC L-300和L-200的发布宣布了它的回归。

PhotoPC L-300采用流行的亮银灰色铝合金外壳，机身尺寸为105mm×60mm×31.5mm，实测重量为189.5克（带电池283克）。它采用1/2.5″ CCD，拥有334万像素（310万有效像素），最大分辨率为2048×1536；镜头焦距5.6~16.8mm（相当于135相机的34~102mm，3倍光学变焦），并支持2倍数码变焦，最大光圈1：2.8~4.9，最近对焦距离为0.5米，微距模式为0.11米；快门速度范围1/2秒~1/2000秒，标配16MB SD存储卡、USB 1.1数据接口、1.5″ TFT彩色LCD；L-300采用4节AA型电池供电，标称每组拍摄时间为250分钟。

EPSON数码产品与自家产品配合一般可获得更出色的效果，EPSON在中国更倾向于将L-300和Stylus Photo 830U打印机捆绑销售，形成一种相对廉价的脱离PC打印的解决方案：“一拍直印”。L-300、L-200都采用了EPSON独立开发的PhotoPC引擎技术，内置智能识别芯片，能让数码相机直接和Stylus Photo系列打印机连接进行照片输出。为了和打印机更好地通讯，L-300支持主流EXIF 2.2和EPSON独家的P.I.M II（Print Image Matching，全真数码影像技术），可避免PC的sRGB色域管理过程带来的色彩损失。

L-300是一台功能相对简单的数码相机，常规、风景、肖像3种场景模式说明了它的定位；白平衡有日光、阴天、白炽灯、日光灯、自动5种；分辨率有2048×1536、1600×1200和640×480可选；曝光补偿在±2EV范围内以0.5EV步进；感光度有自动、100、200、400可选；菜单有包括简体中文在内的8种语言。它的开机速度非常快，快门延迟也不明显，对焦迅速，比较适合即时抓拍。L-300有防红眼、自动、强制开、强制关共4种闪光模式，并在镜头右侧配备了一个照明灯，弱光环境下会自动开启，保证了对焦的准确性和速度，闪光灯配合得也相当出色。微距是L-300的弱项，尽管最近对焦距离为0.11米，但微距模式只有最广角端可用，在花卉、昆虫类拍摄题材下显得力不从心。


图1

在风景、人物肖像方面，L-300有相当不错的表现。由于广角端焦距相当于135系统的34mm，它可拍摄比一般数码相机（38mm）更宽广的场景，不过这时景物变形（畸变）很明显（图1），且长焦端也略显不足。内置P.I.F魔板是L-300一个比较有特色的功能，它只能应用在直接打印场合，可在打印前给拍摄的相片加上各种生动有趣的相框（图2），并能通过网络下载进行样板扩充，对小孩子相当有吸引力。


图2



工程师点评

尽管众多手动功能的省略是比较遗憾的地方，但L-300的设计符合其定位，图像质量方面也有相当不错的表现，PhotoPC、P.I.F魔板特色功能给我们留下了深刻印象，“一拍直印”套装对于普通家庭用户也是比较实惠的方案。



厂商： 朝华数码（ZARVA）
上市： 2003年7月
售价： 1680元
附件： 说明书、驱动光盘、USB连接线、颈绳、立体声音频连接线
推荐： 更注重音质和经常需要录音的用户
咨询电话： 010-85276383

炫目度： 4
口水度： 4
性价比： 羊 羊 羊 羊



晶合实验室 iCat

天籁之声——朝华魔音MP3

现在MP3市场中的品牌和产品都异常丰富，甚至到了有些眼花缭乱的程度。这样一来，有特色的产品往往容易脱颖而出，朝华数码正是这样一家善于走另类路线的厂商。

这次他们又提出了音质为先的MP3新方向，并与神秘的韩国合作伙伴（厂商不愿透露具体情况）联合推出了朝华“魔音”系列，共有洋红、淡紫、银灰3种颜色和128MB、256MB两种容量可供选择。它的外观中规中矩，但做工较精细，正面的金属面板很有质感。控制按钮主要分布于播放器的正面和右侧，布局较为合理，能做到比较方便的右手单手操作。方形液晶屏带蓝色背光，液晶屏旁还有一串起装饰作用的彩色LED灯。它的调节功能比较丰富，屏幕中各种项目的布局也较合理，但菜单设计略显繁琐。



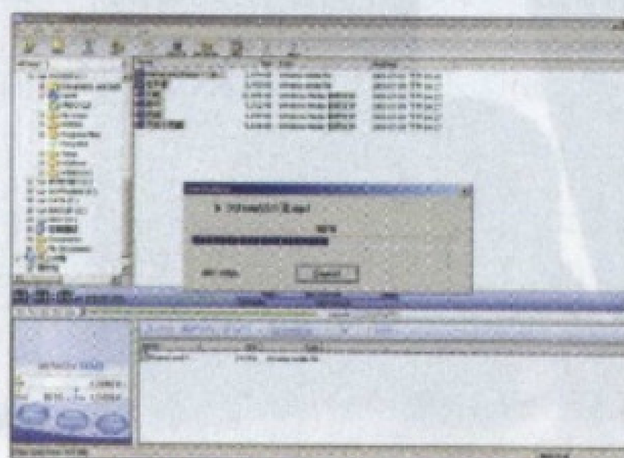
顶部的接口和控制键

近年来各种MP3播放器的功能不断完善，体积不断缩小，128MB的容量也基本普及，就连用户一直不大满意的播放时间也越来越长，很多大厂都开始在外形和细节上下功夫。而对MP3嗤之以鼻的用户，一般都是拿它的音质开刀。诚然，MP3中所谓的“CD音质”的确和CD还有很大差异，而采样率高达320kbps的MP3虽然音质很接近CD，但文件尺寸又过于庞大，失去了MP3的基本优势。

在这种情况下，朝华数码提出了24bit高品质解码技术。不过这对提高音质真的有用吗？音频的位数（也就是量化精度）确实对音质有着较大影响，因为位数决定了声波震动幅度的范围，也就是动态范围，这个值越大，就能得到越多的细节，对声音的描述也就会越精确。但24bit与16bit的区别恐怕是发烧级玩家关注的问题了，且音质并不是只受制于这一方面。更何况到哪里去找24bit编码的MP3？当初制订MP3标准时压根就没有这一项。所以如果没有相应的音源，这种高品质的解码技术实际上得不到发挥。


侧面的控制按键

上面只是理论分析，24bit解码技术虽然不可能有想像中的威力，但实际效果还是要经过试听才知道。通过拆解，我们发现这款MP3采用的主控芯片是“TCC730”，是由韩国厂商Telechips生产的，后者是少数几个掌握MP3核心技术的厂商之一，莫非朝华避而不谈的合作伙伴就是它吗？MP3的音质很大程度上决定于耳机，魔音原配的耳机灵敏度较高，效果还是不错的，至少在同类产品中算是数一数二了，但和常见的森海塞尔MX300有一定差距，声音略显生硬，且低音有点发闷。我们又找来森海塞尔MX500耳机试听，感觉它和森海塞尔的耳机配合不是很默契，音质提高比较有限。总的来说，这款播放器的音质不一定是最好的，但应属于最好的那个级别。


功能完善、界面美观的管理器

这款MP3播放器带有非常完善的录音功能，可实现MP3和自有格式DMP的录制，二者皆可设置采样速率，前者最高为224kbps，后者为56kbps；无论环境录音还是通过音频线转录CD，都可使用这两种格式，前者音质较好，后者尺寸较小。魔音MP3转录和录音的效果都非常出色，当属同类产品中的佼佼者。魔音MP3带有FM收音功能，共可预设10个频道。FM录音则只能采用DMP格式，效果一般。



工程师点评

总体来说，朝华魔音所承诺的一流音质基本得以实现，不过由于MP3格式本身的限制，用户也不必期望太多。FM收音效果一般，抗干扰能力较差，录音功能倒是相当全面，效果也非常突出，我们认为这方面的惊喜更多一些。P



厂商： 深圳市震宇电子有限公司
上市： 2003年7月
售价： 580元
附件： 中文说明书、变压器、固定夹
推荐： 追求真实感，但预算不多的竞速游戏玩家
咨询电话： 0755-83656578

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

感受力反馈——FFB力回馈方向盘

随着游戏者对游戏体验要求的不断提高，各种加强游戏互动效果的技术也不断出现，其中玩家比较熟悉，也最为普及的便是力反馈技术（Force Feedback）。所谓力反馈，其实是一种机械表现出的模拟“反作用力”，力反馈设备可将游戏传递的数据转换为对应的力量与方向，使玩家感受到游戏中的“作用力与反作用力”，从而获得一种身临其境的体验。现在的力反馈技术主要有2种标准：美国Immersion公司的I-Force协议和微软的SideWinder FF协议。由于微软没有开放SideWinder FF标准，所以市场上支持SideWinder FF的游戏控制器主要由微软自己生产；I-Force则是开放式协议，所有游戏设备制造厂家都可使用，比较有代表性的便是罗技。我们这次介绍的震宇“FFB力回馈方向盘”（厂商命名，下同）采用TouchSense触觉感应技术，它属于Immersion的新一代力反馈感应技术，除游戏控制器外，还可用在鼠标/轨迹球等产品中，如罗技的“动感旋貂”力反馈鼠标等。

这款方向盘采用USB接口，在WinMe/2000/XP下支持即插即用，并具有自动校正功能，这时虽可检测到游戏控制器，但在大多数游戏中都无法正常使用，还是需要安装驱动程序。FFB力回馈方向盘的盘面直径为240mm，旋转角度为250°，握把两侧覆有胶皮，表面采用特殊花纹，胶皮部分甚至微微有粘手的感觉，可确保用户在方向盘剧烈震动时也能握紧。方向盘盘面上设有12个功能按键及力反馈功能开关按钮，盘体下有2个手握式排档拨片，这些按钮基本能满足游戏中所有个性化设置的需求。这款产品的固定夹与方向盘部分采用3个卡槽连接，在底部固定螺栓的上部安装有垫片，固定夹的安装非常牢固。



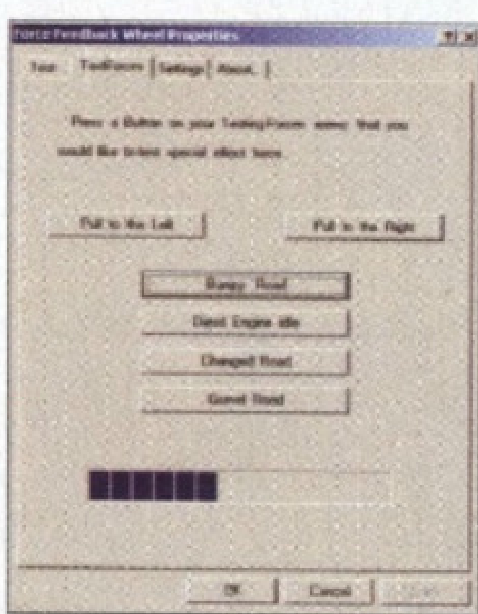
集成在方向盘上的大量按钮，上面有力回馈的开关。

FFB力回馈方向盘的脚踏板面积较大，上面提供了油门和刹车踏板，脚踏板采用25°倾斜设计，双脚放置比较轻松，两个踏板力度适中，其上的防滑胶块也使玩家的动作更准确。油门和刹车踏板采用了不同的凹凸表面，不过在穿鞋的情况下很难感觉得到；脚踏板下装有数个橡胶垫，防滑效果较好。



很舒适的脚踏板

产品驱动程序中提供了方向盘左右拉力、颠簸路面、柴油机引擎、转换路面、碎石路面等多种力度测试，供玩家调节。我们使用《极品飞车——热力追踪2》试用了一下，也许是因为方向盘的可转动角度较大，行驶和转弯都变得相对容易，并不像罗技MOMO方向盘那样容易转弯过度。在力反馈表现上这款产品略有不足，与路边障碍物或路上的其他车辆撞击时，仅有较小的震动和拉力，感觉不像撞击，仅像是一般刮蹭，而与路边的标志、树木等相撞时感觉不到明显的力反馈效果。



力反馈测试界面



工程师点评

作为一款中档的方向盘产品，震宇“FFB力回馈方向盘”在设计、做工和使用效果上与高档产品的差距还比较大，但价位有较明显的优势。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年8月
售价： 1588元
附件： 驱动光盘、使用手册、质保卡、耳机、线控、USB连接线、音频连接线、电源适配器、颈绳、随身包
推荐： 需要更多功能的MP3用户
咨询电话： 010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

MP3多面手——明基Joybee 150

明基最新款的Joybee 150在外形上延续了Joybee 120方方正正的风格，亮银色表面，内置充电电池，蓝色背光，采用了128×64的超大液晶屏，并带有线控。它的按钮和接口的设计也有着一种“刻意”的对称，由于按钮数量较多，位置也不是很合理，所以反而给操作带来一些麻烦，比如“锁定”功能就需要通过组合键完成：“VOL-”键（就是降低音量按钮）后再按“EQ”键。

Joybee 150支持简/繁体中文、英文、韩文和日文这5种语言，中文菜单设计较合理；凭借着大屏幕的优势，它采用了相当于5号大小的字体，看起来很舒服。Joybee 150的FM收音效果很好，这应该跟线控延长了“天线”长度有关，声音相当清晰，即使在运动中信号也比较稳定；它可预设30个频道，而北京地区大概才有不到15个调频电台，完全够用。

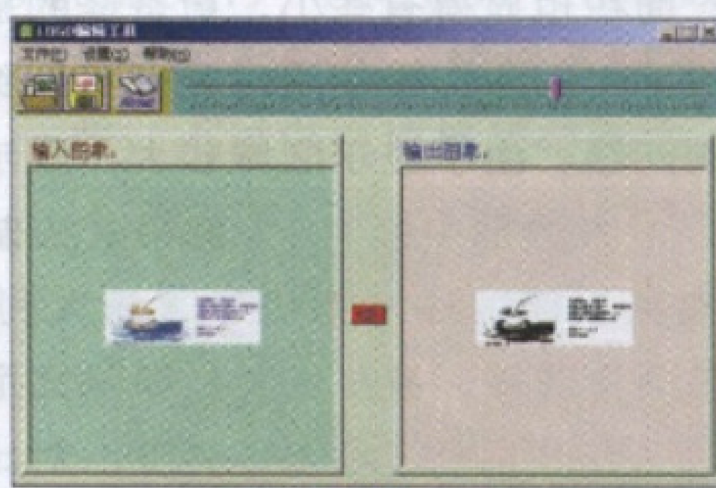
尽管Joybee 150支持20kbps的MP3，但我们发现它对48kHz采样率的MP3支持并不好，会出现爆音，好在这么高采样频率的MP3并不多见；它对WMA的支持较理想，“许可证问题”解决得很好，只要用取得许可证的Windows Media Player来拷贝文件就能正常播放；均衡器共有8种模式（播放WMA时是5种），但效果一般。它可调整复读时长，并能用6种速度播放，用来学习语言很方便。录音方面，它不但内置了MIC，还提供了Line-in接口，可通过音频线实现CD、磁带、电话、电视等音源的录制，录音参数选项也相当丰富。



大屏幕优势，可显示3行汉字。

这款产品最大的特色是文本阅读及同步歌词显示功能，这也体现了大屏幕优势，一屏可显示3行共24个字，可当作简易的“电子书”使用；它支持ANSI和Unicode编码的TXT文件，还提供了文本编码转换工具。为了让用户阅读时不“寂寞”，它还支持同时收听FM，十分体贴。“同步歌词显示”支持LYR格式的歌词文件，只要文件与歌曲同名且处于同一目录下就可以了。Joybee 150提供了歌词编辑工具，不仅能自行编写歌词文件、将LRC、TLY或SMI格式的歌词文件转换为LYR格式，还可将MP3和LRC、TLY、LYR这3种歌词文件合成为一个MPR文件，方便使用。不过我们发现这一功能也有较大限制，它只能从文件名的前8个字节（4个汉字）中判断歌曲与歌词的匹配，如果两首歌或歌词的文件名的前4个字一样，Joybee 150便可能调错歌词。

Joybee 150是一款USB接口、免驱动的产品，但传输速度一般，在SiSoftware Sandra Pro中平均读写速度为618kB/s。Joybee 150不但可刷新Firmware，还能更新字体，虽然很早上市的NEC D-Cube MP3就能修改字体，相比之下前者的方法则要简单得多。另外它还可修改开/关机Logo，Logo编辑工具可将普通图像文件转换成Logo文件，不过最好用一些不太复杂且颜色单调的图片，不然效果会很糟。这款MP3的电池寿命较短，播放MP3约9个小时，而WMA只有6个小时，充电需3小时左右。


logo编辑工具

工程师点评

Joybee 150的功能相当丰富，特别是阅读及歌词显示功能很新颖也很实用；但操控性不太理想，按键过多且位置不尽合理；虽然均衡器的效果不够明显，但总体说音质令人满意，且原配耳机也要好于上代产品；文本阅读及同步歌词显示功能是其亮点。



纯净界19″ LCD



炫目度：
口水度：
性价比：

厂商： 讯怡（Speedy）
上市： 2003年8月
售价： 7999元（买19″ LCD赠送价值1990元的准系统）
咨询电话： 010-82628866

纯净界19″ LCD：
附件： VGA连接线、电源线及变压器、音频连接线
推荐： 高级办公人员及非FPS游戏的高级玩家，非图形类的平面设计人员

EZ-Buddie准系统：
附件： 外置电源盒、CPU变速风扇
推荐： 初级电脑玩家

EZ-Buddie准系统：



炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

双重诱惑——纯净界19″ LCD+EZ-Buddie准系统

在显示器市场大战中，无论CRT还是LCD，各厂商的焦点都逐渐转向了更大尺寸的产品，如2000～3000元价位的19″ CRT和3000～4000元的17″ LCD。在中低端市场已很难得到满意的利润回报的情况下，讯怡很快跨过17″产品直接推出了19″的LCD（纯净界EZM19F）。如果考虑到赠送的准系统，这款LCD的实际价格仅为6000元左右，已接近一些较高档的17″产品，那么其实际性能究竟如何呢？

从外观上看，这款LCD在显示面积增大的同时，机身厚度也有明显增加，尺寸约为422mm×429mm×168mm，重约6.6kg。或许是从控制整机重量考虑，其T形底座并未加重，面积也显得有些小，更奇怪的是底盘左右两侧甚至不是很平，因此实际使用时显得不太稳，希望这只是样品的个别问题。由于显示区域较大，显示屏正面的边框显得较窄，下方边框中嵌有6个触摸式控制键和电源开关；菜单中有英、德、法、西班牙、意大利语、简/繁体中文、日文等语言选择，甚至还支持斯洛文尼亚语。



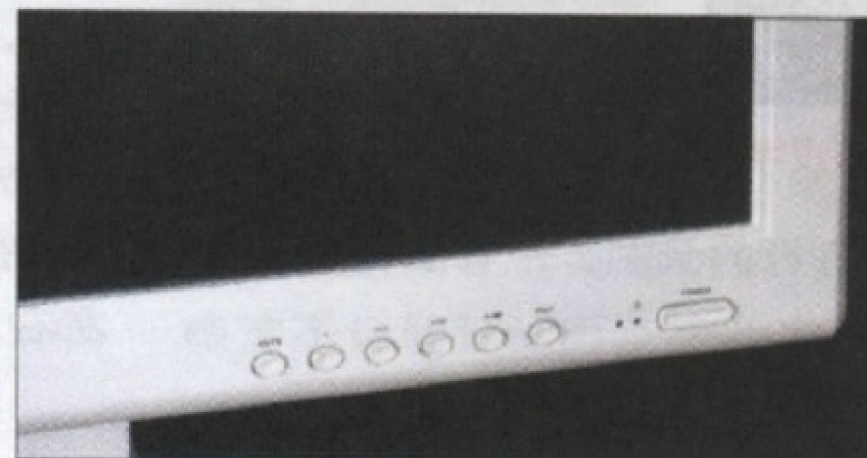
显示屏可顺时针旋转90°。

它可进行亮度、对比度、信号水平、画面位置、大小及色彩等设置，不过我们发现其自动设置功能已非常完善，大多数情况下用户无需进行其他调节。

EZM19F采用Mini D-Sub接口与主机相连，其自身的音频、视频信号与电源接口均位于背面一个向下的接口面板上。这款LCD的显示屏可顺时针旋转90°，因此在安装联线时较方便，而对于模拟器游戏爱好者来说，旋转屏幕功能更是非常实用，但不能逆时针旋转多少有些遗憾。它可在8cm左右的范围内进行无级升降，左右转动角度均约为45°，俯仰角度为-3°～25°之间。背部上方安装有内置音箱（这点与其网站提供的资料不同），与大多数显示器内置的音箱一样，它的效果也没能给我们什么惊喜。

这款LCD采用4灯管设计，亮度为450cd/?，对比度可达600:1，最大分辨率为1280×1024，标称信号响应时间小于20ms；水平扫描频率30～80kHz，最大刷新率为76Hz，左右/上下视角均为160°；供电电压为19V（带适配器），电流为3.16A（厂商宣称实际功率小于40W）。

测试中我们使用自动设置，具体环境为：亮度100%，对比度和信号水平为50%。我们在这台样品上没有发现亮点或暗点，色彩和亮度表现都比较好，不过颜色不是很饱满，与高档CRT有较明显的差距。作为LCD的强项，EZM19F的文本显示相当锐利，灰度和色阶也较明显，显示对比度较好。在Monitors Matter CheckScreen 1.2的相关测试中，可看到运动图像有较明显的拖尾，这会影响玩家在CS和Quake Ⅲ等流畅度要求很高的FPS游戏中的发挥。



轻触式按钮

虽然这款产品的散热孔较少，不过长时间使用后，显示屏正面和背面上部的温度只是略有升高而已。这款LCD提供了多语言说明书，其中包括简体中文部分，不过介绍比较简单。

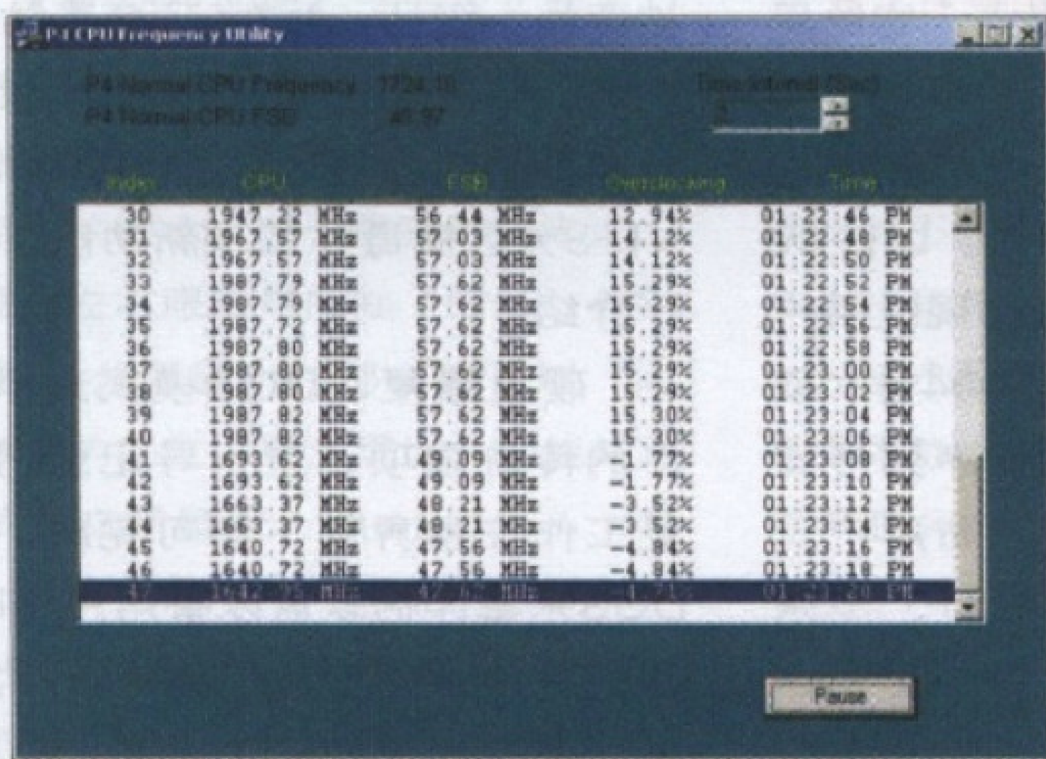
让我们比较感兴趣的，是与这款LCD搭配销售的讯怡准系统EZ-Buddie——超频PC。虽然现在市场中的准系统非常多，但雷同者也不在少数，而讯怡却针对准系统散热和超频能力较差的特点，大胆提出了超频PC的概念，让我们来看一看这款颠覆传统观念的产品。



EZ-Buddie的LED面板，可相当完整地显示系统状态。

将产品拎出包装箱的第一个感觉就是“轻”，铝合金的机箱壳体和外置的电源部分，应该是EZ-Buddie机箱明显轻于其他准系统的重要原因。

EZ-Buddie取消了软驱面板，并将光驱立置，节省出的空间安装了一个面积较大的LED面板，其上提供了CPU和系统温度显示、光驱和硬盘运转情况及CPU频率、警报等多种信息，最为特殊的便是面板下方的超频旋钮，只要顺时针旋转它，系统便会自动将CPU超频，而超频幅度可通过旋钮控制。如超频失败，只要重新启动系统便可恢复标准频率（逆时针旋转也可使处理器降频，不过频率过低——系统总线频率远离正常频率时，同样会造成系统不稳定）。超频的同时面板上会显示出超频的幅度和当前的CPU频率，超过一定程度后便会对用户进行提示。



监控1.7GHz赛扬的超频和降频过程。

EZ-Buddie使用SiS650GX+SiS962L芯片组，北桥集成SiS315显卡，显存共享系统内存，最大可达64MB。它支持400/533MHz FSB、Socket 478的P4及赛扬CPU，支持DDR266/333内存。在主板上留有AGP、PCI及CNR插槽各1个，还提供了2个ATA/133接口；板载2个DIMM插槽，最大内存容量为2GB。EZ-Buddie的背部除PS2、串/并口外，还提供1个VGA、4个USB 2.0、1个10M/100M网卡接口、音频I/O接口，还有1个4针的专用电源接口（连接外部电源），前面板上提供了1个USB接口和音频输出、麦克风接口。在取消了软驱的同时，EZ-Buddie提供了读卡器，能读取CF Ⅰ/Ⅱ、SM、MS记忆棒、MMC/SD等6种存储卡，可非常方便地与其他设备，特别是数码设备交流数据。

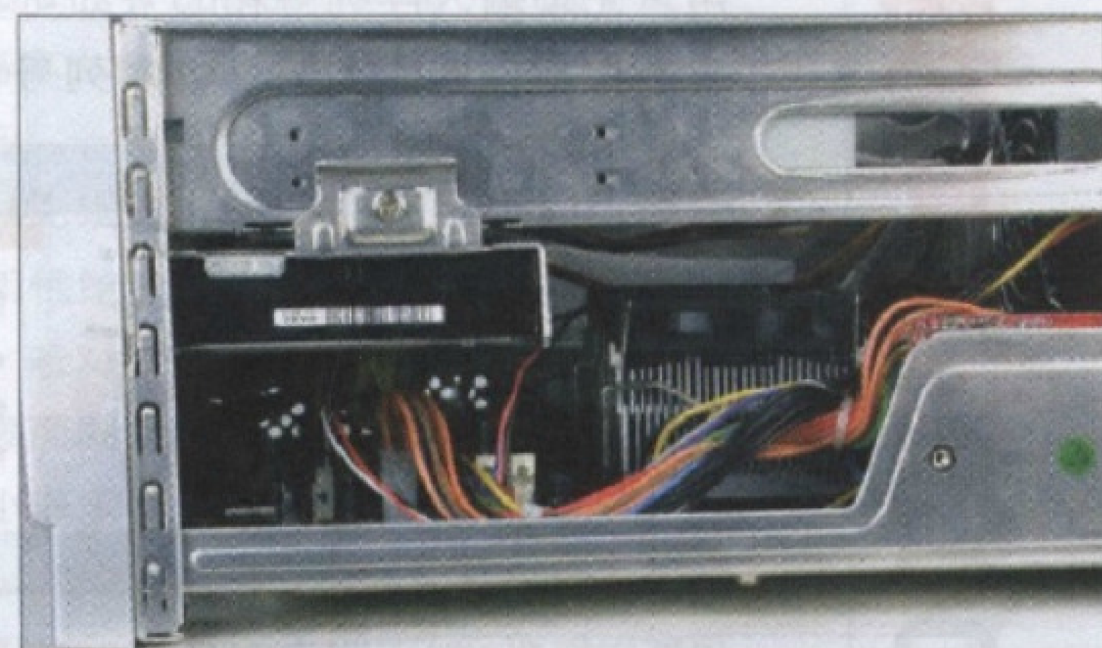
在EZ-Buddie内部，CPU安装位置上方有1个机箱风扇，可快速排出这部分产生的热空气；随产品附送了1个专用变速CPU风扇，启动时会以较高转速运行，防止CPU出现瞬间过热，并能配合CPU的超频程度调整转速。机箱内部的硬盘和光驱固定卡座都能拆卸，便于安装这两个“较大”的设备。不过由于光驱出口较小，一些翻盖式光驱需要拆除翻盖面板后再安装，否则可能会被卡住。由于供电能力和容积有限，这款产品仅提供了2个单头IDE数据线和2个4针IDE设备电源接口。



前面板下方的存储卡接口及音频、USB接口。


准系统背面接口

在测试运行过程中，我们使用了1.7GHz赛扬和2.8GHz P4，并都进行了200MHz左右的超频，系统一直稳定运行，1.96GHz赛扬在Quake Ⅲ中的成绩比1.7GHz可提高大约10%左右。关闭机箱运行一段时间后，系统温度和CPU温度分别为40℃和55℃，较标准ATX P4系统还是略高一些，不过仍在可接受范围内。


安装完毕的机箱内部



工程师点评

讯怡EZM19F是市面上少见的面向高端主流用户的19″ LCD产品，它的出现很可能推动这一档次产品的跟进，并促使处于下端的LCD产品重新进行市场定位，而受益的当然还是广大消费者。至于EZ-Buddie超频PC，其设计可谓匠心独运，除便于超频外，其他功能也相当完善，只是价位还稍高了一些。



厂商：北京江民新科技术有限公司
上市：2003年8月6日
售价：178元（升级版49元）
附件：使用说明书、DOS杀毒伴侣软盘3张
推荐：对杀毒软件要求高效率、低占用、界面简捷易用的PC用户
咨询电话：800-810-2300

炫目度：
口水度：
性价比：



小虫

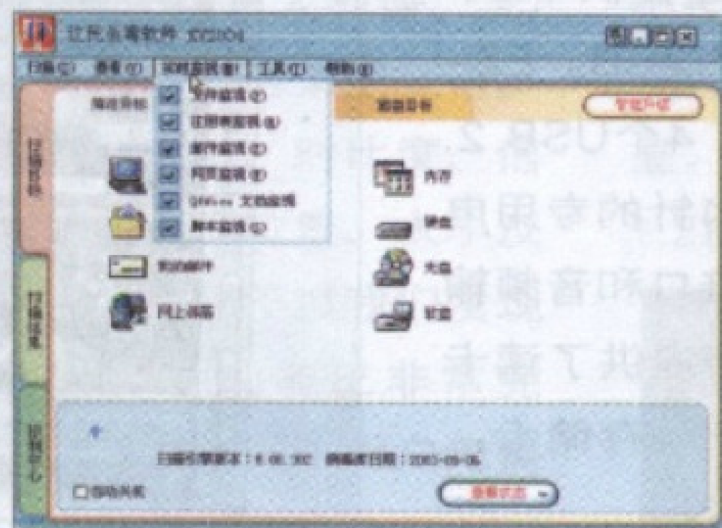
十年磨一剑——江民杀毒软件KV2004

在计算机网络空前普及的今天，文件下载、交换早已成为家常便饭，网络在给人便利的同时所带来的安全问题日益受到用户重视，配备一套放心的杀毒软件上网无疑是明智之举。江民系列杀毒软件在国内用户中拥有良好口碑，其KV300/300+更因为能够有效查杀CIH而成为经典。最近，江民公司在庆祝涉足安全市场10周年之际隆重推出了KV2004（升级版本稍后推出），它给用户带来了哪些新特性呢？

KV2004充分体现了杀毒软件研发的SAK标准，即：简单化、自动化、超强杀毒力。以往KV系列软件的加密措施比较特别，甚至出现过用户使用盗版导致机器被锁死的情况，KV2004首次取消了软盘密钥验证安装的方式，采用序列号安装，在软驱即将被淘汰的今天非常体贴用户。KV2004默认的简洁平台只有“查毒”、“杀毒”、“升级”、“帮助”4个最基本按钮（图1），点一下鼠标即可进行相应操作。软件升级方面，KV2004采用序列号流量控制技术防止盗版，正版用户无须输入序列号和ID号即可实现病毒库自动升级更新，避免了繁琐的序列号认证。


图1：杀毒助手有点呆板。

KV2004完整界面采用换肤设计，自带“青涩的年华”、“樱花的季节”和“e－时代狂想”3种界面，支持实时文件监视、注册表监视、邮件监视、网页监视、Office文档监视和脚本监视（图2）。值得一提的是它的资源占用率极低，在测试平台上，监视器和服务器总共使用了2680kB内存（QQ在同一时间占用了10 332kB），和其他杀毒软件相比，加载KV2004监视器对系统运行速度的影响非常小。在功能方面，KV2004于日前公安部进行的测试中被评为一级品，并在6项病毒防杀力检测中获得防病毒、误报率、版本智能升级、应急恢复4项满分。和旧版本相比，KV2004增加了DOS下查杀NTFS分区病毒等13项新功能，限于篇幅在此不一一介绍。


图2：主界面和实时监控选项。

硬盘修复、DOS模式查杀病毒是KV系列软件的传统强项，主引导记录/引导区的备份、恢复工作在主界面下即可完成。KV2004自带3张DOS杀毒伴侣软盘以备用户不时之需，用户也可自行制作DOS杀毒王和硬盘修复王，值得一提的是，用户可选择移动存储介质（如闪盘）作为以上工具的载体，大大方便了没有软驱的用户。此外，KV2004还集成了一个“IE修复工具”，可对IE设置进行修复和保护。


图3：主界面和实时监控选项。

江民黑客防火墙是KV2004安装光盘附带的个人防火墙（图3），用户可自定义安全级别、配置访问规则、审核应用程序、查看系统信息和当前连接网络的程序，可大大提高用户上网的安全性，相关设置在说明书中均有详细叙述。



工程师点评

KV2004的SAK标准在测试中给我们留下了深刻印象，低资源占用率和体贴用户的设计令人赞赏。除技术、界面方面的革新外，KV2004在市场方面还尝试采取类似网络游戏、手机的卡式销售模式，努力向按服务收费靠拢，不过不少用户在这方面都有抵触情绪，无论是对传统软件销售渠道还是厂商来说这都是一把双刃剑。



厂商： 世纪豪杰
上市： 2003年7月
售价： 298元
附件： 软件光盘、3D液晶眼镜、PCI视频转换卡、VGA转接线、说明书若干、回执卡
推荐： 喜欢尝新的年轻人
咨询电话： 010-82755568

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

炫目？眩目？——豪杰立体影院2003

在3D技术已成为潮流的今天，视频回放也逐渐向3D方向发展，最大众化的技术莫过于3D立体眼镜的应用，我们曾见过很多单独销售的产品，但大多数情况下很少能将它们真正使用起来，主要原因是欠缺搭配的软件或者易用性极差，让人玩起来索然无味，而我们这次得到的豪杰立体影院2003正是一款将3D立体眼镜和播放器有机结合在一起的综合性产品。

首先简单介绍一下3D立体眼镜相关原理及技术。我们能看到立体的影像，是因为同一物体在双眼中的影像并不完全一致，大脑将同一事物的两幅图案融合在一起，从而形成空间的概念。对于屏幕影像来说，如果我们按照此原理将左右眼睛可感知"信号"分别进行截获、分离并重新分配显示，那么就可以"迷惑"大脑产生立体影像的感觉。要实现这一功能并不难，目前流行的模式有交错显示（Interlacing）、画面交换（Page-Flipping）以及画面同步倍频（Sync-Doubling）。交错显示和画面交换都以软件方式运行，对显示芯片的范围有诸多限制，画面同步倍频则不然，它是基于硬件电路工作，在画面中插入一个垂直同步信号，形成左右眼画面的切换。

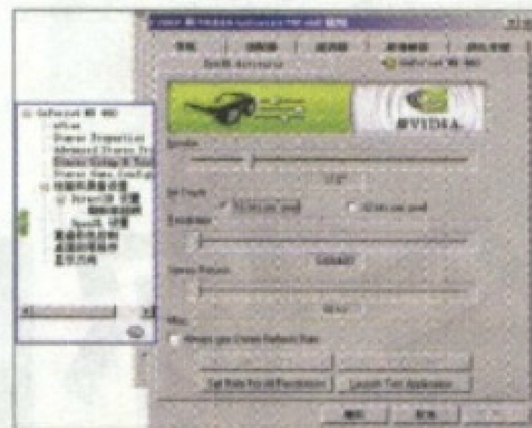

图1

豪杰立体影院2003包括硬件和软件两大部分，硬件部分是一套红网3D魔眼，软件部分主要为豪杰立体影院2003播放器。3D魔眼由3D液晶眼镜、PCI视频转换卡、VGA转接线等构成（图1），它支持我们上面提及的3种模式；播放器不仅可播放各种格式的普通2D模式片源，还可播放特别制作的立体模式影像（图2），此外，软件部分还具备简单的立体影像制作及立体图片欣赏功能。产品附赠有豪杰超级DVD Ⅲ，如果觉得立体影像播放器在播放DVD时功能不够丰富，不妨用超级DVD Ⅲ替换（但对立体片源的支持就不好了）。


图2：播放立体影像时需要选择画面方式。

整套产品的安装相对以往同类产品要来得简单，其说明书编制相当合理，我们只要根据说明按部就班即可完成。PCI视频转换卡的工作过程是向显卡输出的信号里插入垂直同步信号，因此并不需要高深的技术，而其插卡的方式只是为了从主板取电，故操作系统不会找到任何新的硬件。

该产品支持任意真彩显卡的立体影像回放，而对于立体游戏的支持则需要用户使用NVIDIA显卡（图3），我们使用了很老的GeForce2 GTS以及GeForce4 MX460进行测试，实践证明兼容性很好。为方便激活立体眼镜，需要安装Eye3D Activator。在观赏影像时需要设置全屏模式的分辨率（"立体桌面"选项，不是桌面分辨率），由于立体模式下屏幕的刷新率必须达到普通桌面刷新率的2倍，因此必须量力而行！一般的17寸CRT设置为640×480即可，液晶显示器无法使用该产品。


图3：在Stereo属性里设置游戏中立体眼镜的分辨率、刷新率

该产品的易用性给我们留下了较深的印象，当然这也是相对而言，若对软硬件知识毫无根底，操作起来仍有些困难。画面同步倍频模式较交错显示以及画面交换闪烁感要小很多，但稍长时间使用依然让人有不适感受。值得一提的是那些特别制作的立体影像和图片，的确有着强烈的视觉效果，物体层次感很强，但资源相当有限。



工程师点评

以往我们收到的类似产品基本都是属于"软立体"，由于使用软件切换显示器画面，闪烁强烈，在游戏中尤其明显。豪杰立体影院2003是一款比较成熟的产品，易用性不错，限于物理条件对眼睛伤害较大，建议不要长时间使用。

编者按：286、386、486……从历史上来看电脑的寿命比人脑要短了许多。一般来说，它的使用年龄不过只有短短的3年左右。而在这3年里，它其中的部件也并不安分，往往在我们最需要它的时候而忽然迸发出种种问题。对于那些发烧友而言，每次硬件故障都可能成为自己给爱机升级换代的借口，但对于大多数普通用户来说，他们既不奢求自己的老电脑可以和今天的新产品同样快速，同时也不希望这个昨天的好朋友今天便给自己带来不知该塞在屋内何处的烦恼。好在，自从电脑真正走入千家万户的一刻起，它似乎就已具有了更为顽强的生命力。今天，一台可以处理文本、可以上网浏览、可以播放影碟的老电脑，无论它多么陈旧，它仍然可以被称作是一台好电脑。本文便是始生于这样一台3年前购买的“好电脑”中。

看来，硬件技术的更新已不再是促成它早亡的加速剂，而电脑本身的健康却在这样的条件下变得愈发重要了。也许正由此，“电脑维修”这个曾经藏在产业链中而被大多数人忽略了的一环，在今天也忽然变得活跃起来。它的存在、它的目的、它的责任、它的问题……我们再也无法不正视这个已受宠于千万用户的环节了。

我们所接触到的第一点便是这样一个直白、醒目的名字——电脑医院。

谁令你的PC重生？

——电脑维修市场经历纪实

■本刊记者 司马平安、冰河

一



2003年8月8日，我此时的角色是一名对电脑硬件稍有了解的IT从业人员。为了衬托这种身份，出门时我特意穿了一件印有我国某著名软件厂商标志的衬衫，手里拎的提袋上也印着相同的标志。我没带那种又黑又大的墨镜，因为我并不惧怕有人通过我这张脸而辨别出我的真正身份。

今天的目的地是海龙大厦。

现在，我已站在了这个北京中关村内最出名的电子配件交易市场的楼门口。我一个人，但并不孤独，因为不断地有人主动和我搭话，说的内容都差不多，大致可以分为三类：第一种很大胆，毫不考虑我是否接受，便向我的手中塞了一大团花花绿绿的纸；第二种则温和了许多，只是微笑着凑到我身边和我说几句话而已，不过他们的音量有高到低，最嘹亮的部分在于第一句“游戏要不要”，接下来依次是软件、CD、影碟……直到“毛片”。我在那喧嚣、热闹的背景音中几乎已有些听不清这近在耳边的声音；第三种最让人琢磨不透，他们面无表情，但又好像忽而鄙视、忽而尊敬，嘴里不停地叨咕着“北大、清华的毕业证”。另外，或许是由于早上出门时忘记刮胡子，这种人偶尔还会突然问我一句是否要离婚证或生育指标证书什么的……

我没有理会这些人，没有好奇也没有反感，因为这就是我早已熟悉了的中关村。多少年了，我看着这里竖立起了一座又一座具有标志意味的建筑，但是在那些雄伟的大楼之下，在它们所遮挡的阴影之中，总是充满了种种见不得光的东西。

我点了一根烟，站在那里直到它熄灭。一根烟的时间相信已足够我的同事找到那间身处海龙大厦之内的“电脑医院”。现在，他应该已开始了他的暗访之旅。

该我出发了，我拎起了那个一直紧紧站在我脚边的纸制提袋。提袋很沉，里面有两块已经算得上“古董”的主板，一块是好的，另一块是坏的，还有两块硬盘和其它一些东西。拿着这么多东西，我并没有抱怨，因为我知道先进去的同事肩上的背包也并不轻。

这大概是我们第一次到中关村不是满载而归，而是满载而来。

二

如果你问目前北京市的电脑医院，谁已做出一点品牌，一点名气。那么答案大概就是我即将走入的这一家了。它就在海龙大厦的三层，分两个店面，一个是专修显示器的地方，而另一个则是修理其他硬件的地方。我首先在维修显示器店铺外逗留了一段时间，发现里面几乎没有客户，大概在这里我听不到什么来自消费者的声音，于是我快步走到了另一个修理点。

严格来说，这里应该是这家电脑医院的总店，但即使这样，它仍然只是挤身于其他一些销售店铺的夹缝之中。在一条狭长的通道之后，终于露出了它的店牌，牌子上写着“××电脑医院”。牌子放着明黄色的光，由于在通道尽头，因此显得深邃、神秘。





用手机在现场拍摄的照片。

走进大门，发现店铺很小，大概只有10平方米左右。上书“芯片级维修”的广告牌在这个小房间里显得格外醒目。房间虽小，却被分割成了3块空间。柜台前自是客户活动的区域，沿墙放了一排座椅，没有空位。坐着的人，一个个伸头探脑，努力想透过柜台前拥挤的人群看到柜台后的情况，还有人在抱怨着自已在这里坐了大半天。柜台后，有四、五个负责接待的服务小姐，而他们身后有一排铁架子挡住了我的视线。

透过铁架的间隙，我知道里面应该就是维修区了，维修人员和负责接待的小姐数量差不多，每个人身前都有一个牌子。字很小，上面写着硬盘区、主板区等，大概表示每个人都有专门的负责类型吧。维修区里摆满了各种硬件，我不断地变换站立的角度，以使自己能看到最“远”的地方。我没有发现那些传说中用来检测、维修硬件的高级设备，我只看到，近柜台侧拥挤着成堆的硬盘，而靠近窗口的位置则垒着一大叠主板，一直垒到了天花板。我不知道维修人员将如何拿出那些被压在最下面的硬件，只是感觉那里面不像是英雄的重生冢，而更像是无人理会的乱葬岗。

服务小姐对我还算热情，由于人多，我听不清站在柜台另一头的同事正在跟服务小姐争论些什么。

小姐问我要修什么，我拿出了纸袋里的3款旧硬件……

三

写到这里，请允许我将时钟拨转到一周之前的某个夜里，因为我的思绪已回到了那时在网上无意间所看到的一个自称是“奸商”的人自报出的维修黑幕。



他写下了这样一段令人触目惊心的文字："通常道行浅的客户们一上门就抱着个重重的机箱。这样的客户不像老鸟那样，自己拆下了有问题的配件拿来，一方面证明了他们没有能力找到原因，另一方面说明你可以探他口风。怎么探，问客户故障原因吧。比如开不了机，业内的人就会说点不亮或黑屏，外行人则往往大说一通废话，还说不大明白他说的啥。

电脑的故障通常分为软件故障和硬件故障。在实际运用中，90%故障都是软件故障。我们的原则是把软件故障说成是系统故障，把系统故障弄成硬件故障，把硬件故障'改'成物理故障，这样，我们就可以收取大把大把的银票了。

比如软件故障吧，随意在运行中输入个参数（比如sysedit）再改一改，就能把显卡的驱动搞乱，这样下次开机就成16色的桌面了。或是进BIOS把启动顺序改成只从光盘启动，然后放进去一张不能启动的光盘。最后再为难地得出结论：系统崩溃了，'重装系统'！但要收钱啊。（这些方法只能对付那些中老年人或刚出炉的毛头小子）。

硬件故障方面学问就多了。最初级的就是把用户坏了的配件（没过质保）拿来自己修修（诸如软驱，光驱，电源等）实在是不行，就从仓库里清理出一模一样的返修货给用户换上。再不然就推说没有这种配件了，返回厂家修这个淘汰货又要花很多路费还要等N天，从而千方百计地游说用户加钱升级，这时候报价千万别软，但表面功夫一定要做足。还有一个方法就是拖，尽量拖，等拖到用户质保期一过，就算明给他个返修货又怎么样，那时候是咱JS主动啊，再说现在的消费者也嫌麻烦，从而放弃了去消协维权，犯不着为这几个小钱怄气嘛。

对于硬件上真出了点小问题的用户，如果是板卡接触不良，或是灰尘过多的原因造成的。那好办，先看用户懂不懂行，如果是个'茫茫然'，直接把BIOS跳线一改，或把内存故意不插稳，就可以说主板或内存坏了，然后让用户掏银子出来买我们库存中堆积的过时货。再诸如坏道啊、病毒啊、系统引导的问题啊，由于解决这些问题在DOS平台下进行，而很多用户不了解英文，我们发挥的空间就很大，赚的银子也多。

在这些维修过程中，我们仍可以换东西走。比如在检测CPU是否正常时把用户上百元的原装风扇换成20～30元的杂牌风扇，反正这样的用户是不懂超频的。再加上机器一点亮，用户高兴都来不及，盖上机箱收好银两就可以走人了。如果用户找回来，还可以推说当时忙，一时粗心所致……"

初看到他的这番一面之辞，我的脑子里充满了叹号与问号，甚至强迫自己不要相信这些是事实。然而，随着我在询问了北京多家电脑城的市场工作人员之后，我了解到他们的确接到过顾客的投诉电话反映有价格大幅度变化、维修后出现更为严重的损毁以及被更换了配件等事实。

于是，我们不得不将在暗访之前所做的第一件工作定为明确可能在暗访中遇到的种种问题。由此，我们此后的调查工作也变得更需要针对性了。

四

在我们事先已可罗列出的种种问题中，以下的几点是我们最不希望在暗访过程中看到的，但同时我们又必须把这些完整地提供给你，因为它们或可令你在维修时有所警惕：

首先是利用专业知识蒙骗消费者的问题。消费者在选择维修时所最关心往往是能否修好，而至于究竟是哪里出了毛病以及该付费多少则完全听信于修理商的介绍。举个例子，目前市场中对于硬盘数据进行恢复的价格是相当昂贵的，一般都在400元以上。但实际上，修理商所采用的办法大都是这样两种：对于盘片的问题，修理商会采用诺顿等软件进行恢复。而如果是线路板烧毁，那么他们所做的不过是找一块相同型号的电路板换上，将硬盘数据导出，刻制成光盘。这些就是所谓的"专业级数据恢复"的工作了。

第二点是价格变化的问题。维修商在拿到硬件时给客户一个较低的价格，而在维修之后又称该硬件发现了新的问题，需要更换某些价格较高的元件，从而提出新的价格。

第三点是偷梁换柱的问题。即在维修过程中悄悄更换用户的某些配件而又不影响系统的正常运转。

第四点是修理过程中造成新的损伤的问题。目前几乎所有的电脑医院都会打出"修不好分文不取"的旗号，其实这本是他们必须承诺的。但在修理过程中难免会出现因他们的失误而造成的新的损伤，这些损伤可大可小。小的是最终他们还是修好了客户的硬件，但是客户在不知情的情况下仍要负担新损伤的维修费用；大的是一个本来可以修好的硬件，因为维修人员的过失而导致无法修复，而客户所得到的仅仅是不用缴费这样的礼遇而已。

第五点是推销自有配件的问题。大部分电脑维修店同时也在经营电脑配件。对于那些需要更换配件的电脑，他们往往会以自己作为维修人员的专业身份使消费者相信，他们可以提供的配件才是最安全可靠的。但实际上，即使抛开产品质量本身的因素，他们所推荐的配件会比其它地方的价格高出许多。

为了验证这一个个极有可能压碎整个维修行业良性发展道路的问题，我们除了亲历其间，似乎已别无选择。

于是，我们反复地阅读着这些问题，内心充满了矛盾，我们不希望这些忽然变成事实，残酷地从纸面跳出，但我们又不得不想方设法，让那些真正的奸商暴露出恶毒的真面目，于是临行之前我们精选出了这样几款颇具“特色”的旧硬件。首先是两块型号完全相同的老主板，其中一块经Debug卡测试主板本身确有问题，而另一块本身并无毛病，我们只是给它更换了一块不同型号的BIOS芯片而已（由于我们选择的主板是华硕公司的产品，而华硕的BIOS上都贴有颇有特点的标签，因此我们很担心老练的维修人员一眼便可识破我们的把戏）。其次是3块硬盘，其中一块经检测后确定是硬盘盘片有坏道，可通过软件的方法恢复数据；另一块是线路板烧毁，更换线路板后硬盘内数据完好无损（我们还准备了一些光驱、软驱等易损坏的硬件，在这里就不作赘述）。

现在，这些“精品”中的两件已摆在××电脑医院的柜台前……

五

我从纸袋里所拿出的是那块有坏道的硬盘以及那片被我们更换了BIOS的主板。

接待小姐首先要求我填写了一张硬件维修的表格，其中所填的内容主要是我所拿来的硬件名称以及主要可见故障等。而后，她在这两款硬件的侧面贴上了写有我姓名的标签，便把这些曾在编辑部服役多年的老朋友递到了铁架背后的那片凌乱的世界里。

没想到没过两分钟，架子后便有一位20出头的小伙子拿着那块有坏道的硬盘走了出来，问：“这块硬盘是谁的，是不是掉水里了？”我急忙应道：“是我的，有什么问题么？”他看了我一眼，又问：“你的硬盘不会是掉海里了吧，螺丝怎么都锈成这样了。”我回答没有，只是硬盘放得太久了，并问修这块硬盘要多少钱？他说：“50块左右。”紧接着我又问：“那这块硬盘到底是哪里坏了，里面的数据还能给我留着么？”“具体问题现在还不好说。”他的回答很含糊，并不断地向我重申：“你要了解，维修这个行业和别的不同，我们要在修的过程中才能明确最终的问题，不过你可以放心，我估计50元钱完全可以修好，要是修不好我们也不会收你的钱。”“你觉得修这个需要打开盘盖么？”根据我的经验，硬盘一旦打开过盘盖，由于盘片直接接触到了“肮脏”的空气，那么寿命通常都不会太久。他笑了一下，说：“就我目前的分析来看，应该不用，问题可能是出在电路板上，不过这也不一定，你修么？修完了我肯定可以告诉你具体的问题。”

我含糊了一句：“你先稍等会，我还要有一块主板正在里面检测，我想看看一共需要花多少钱，然后再确定修不修。”

主板出来的时间可不像硬盘那么快，我看了看表，至少过了一个多钟头。在这段时间里，我看不到里面的情况，因此也不知道他们是否在检测，是如何检测的。不过恰巧有一位正在学习硬件维修的学员来这里报名参加不同项目的培训课程，于是我便借机与他攀谈了几句。

他姓王，已经学完了有关硬盘维修的课程，他来这里是为了报名参加其他一些硬件的维修培训课程。当我问他为什么会学习硬件维修时，他说：“现在需要维修的人很多，学这个，在中关村基本上不会没有饭吃。”而后我又问他，是否学到了真的本领。他说：“还是不错的，实践的机会很多，不过关键还是看个人怎么学……”当我们聊到这里时，站在柜台内的小姐大概以为我也想报名参加，便插了一句：“我们××公司的培训可和别的地方不一样。”“怎么不一样？”“只有在我们这里才可以学到真东西，其他大部分培训学校都是骗人的，学完了和没学差不多。”我表示不信。她笑了一下，说：“不信你可以去别的地方试试，再到我们这里来看看，别的地方的学员哪里有这么多的实践机会。况且我们本身也是在给自己培养维修方面的人才，好的学员我们都会尽量留下的。”

有关维修人才的需求问题使我再次想起了这个行业在整个产业链中的重要位置。而当我那块更换了BIOS的主板被送出，并被宣布为无法修复的硬件时，我便不得不开始怀疑我们是否已真正拥有维修方面的人才了。

离开的时候，我又回头看了一眼它那被挤在窄巷中的门面，黄色的光仍然给我深邃、神秘的感觉。

此时，我的同事冰河正在海龙大厦的门外等我。我看到他的时候，他双眉紧锁。

电脑芯片级维修技术培训

掌握高芯技术，实现高薪梦想

电脑医院维修服务收费标准

品名	项目	收费标准	品名	项目	收费标准	品名	项目	收费标准
电脑主机	硬件检测	50元	主板	刷BIOS	30元起	硬盘	检测费	50元
	硬件维修	80-150元		检测费	50元		维修费	80-150元
	系统维护	80-150元		维修费	80-150元		恢复数据	400元起价
服务器	检测费	100元起价	刻录机 DVD	检测费	50元	光驱	维修费	50元
	维修费	400元起价		维修费	80-150元	笔记本	维修费	400元起价
电源 UPS	检测费	50元	打印机 传真机 扫描仪	检测费	50元	显示器	14"~15"	80-150元
	维修费	80-150元		维修费	80-150元		17"以上	150-280元
复印机 投影仪	检测费	80元	工控机	检测费	100元起价	考勤机 一体机 收款机	检测费	80元
	维修费	150元起价		维修费	400元起价		维修费	150元起价

说明：上列报价未能列出全部维修服务项目，此报价不含维修用零件费，不含税。此项标准仅供参考，具体收费needs协议价。

此外：我公司还兼营计算机组装业务：

1、免费组装全新兼容机

2、代购各类品牌机：台式机或笔记本

凡在我公司组装全新电脑的用户，享受以下优惠待遇：

1、免费安装各种软件。2、免费送货上门。3、免费提供常年技术咨询。

宣传纸和报价单。

六

我是冰河，我背着一部光头损坏的源兴32倍速光驱、一块有坏道且因为长期搁置已经有锈蚀的硬盘、还有一块烧毁了南桥芯片的联想QDI810E主板。在前往此次调查的重点海龙大厦之前，我决定先去硅谷电脑城的修理处试探一下。之所以这样做，是为了验证年初曾经发生过的一件事情。

硅谷电脑城的三楼看上去很冷清，可能是清晨的缘故，流连在配件市场的顾客远远没有海龙大厦的规模，而处于角落的电脑维修部，若不是门口上方挂着牌子，一般人不会想象这里还会有商户存在。从小门进去，是一道约1.4米宽的“L”型走廊，与外面市场内精美的装修相反，这里基本上没有什么装修，墙面上的涂装多处脱落，水泥地面也有些不平，沿途有一些如平板拖车、拖把、簸箕、水桶之类的杂物。勤杂工打扮的人也时常在这里进进出出。上一次我来到这里是2003年1月，受晶合实验室工程师小虫的委托，将一块主板送来修理，事故原因很简单，主板上电池基座的插脚断裂，用焊锡焊接一下就好。当时就是经历了地道战一般的搜寻之后才找到这里。而那个花费了5元大洋焊接的插脚，在我捧回编辑部后3小时，旧病复发再次罢工。令小虫、别理我等同事徒呼奈何。这里的维修质量到底如何？记者捧着光驱边走边想。

走廊尽头是一个15平米左右的房间，长约6米，宽约2.5米。房间左边摆着长长的货架，上面放着各种等待修理的配件。还有一些杂物，包括一个平底煎锅。而右手门边就是接待兼收款的地方。房间里只有2个人，一名男性工作人员埋头在配件当中工作，另一名女性负责接待，她拿着我报修的光驱，问：“什么毛病？”

我说：“毛病在哪里不知道，反正不读盘。”

该女性拿着光驱摇了摇，随即便很有把握地说：“你这应该是光驱的杆坏了，就是连着光驱探头的那个杆出了毛病。”埋头于配件的男工作人员也走过来，接过光驱拆开外壳审视了一会，然后将光驱连上电，尝试弹出光驱，又放了一张检测光盘进去。光驱一阵“嗡嗡”作响之后沉寂了，电脑屏幕上没有出现任何数据。男工作人员拔下光驱肯定了刚才的说法。并补充回答：“你这是源兴的光驱，毛病很常见，是那根杆上的连动出了问题，主要是你经常强行弹出光驱导致。毛病不大但挺难修，我现在手上有活，你放在这里，回头我给你修好，2天后你过来拿。”这个诊断与原先的事故诊断并不一致，但是如此细致地分析了故障的表现和原因，令我有些将信将疑。如果不是来之前晶合实验室的魔之左手肯定毛病在光头上，这些说法可能真的搏得我的信任。

问及维修的价格，女工作人员回答：“你先放这里，修不好不要钱，修好了也不会多要你的，最多50块。”

回想上次焊主板电池插脚的遭遇，以及对方大喇喇的口气。回答：“等你不忙了我再来。”拿着光驱退出了门。

视野

CNET.com
2003年08月12日



Linux和自由源代码软件一直以来贯穿着整个IT产业的发展，但是本周二（8月12日）SUN微系统公司的高级软件研发人员为这场一直生生不息的运动泼了一桶冷水。众所周知，自由源代码的精神是任何人都能自由看到并且修改软件的基本源代码程序，从而得到有个性的软件产品。这一点尤其吸引众多的编程爱好者和开发商。Linux也被视为软件发展的未来之道。但是，Jonathan Schwartz，SUN公司的软件开发部门副总裁在旧金山的LinuxWorld展会上发表了以抨击为基调的讲话。称Linux不是什么万能的良药，它自身的问题足以抑止自己在未来的发展。

SUN公司在关于Linux的政策上一直持一种摇摆不定的态度。一方面，他们批判Linux要求公开源代码的精神会侵犯JAVA语言软件的版权，抑止软件业的发展；另一方面他们也发布了遵循自由源代码精神的软件OpenOffice，以对抗微软的Office办公软件。而且可以预见的是，他们这种摇摆不定的政策在很长一段时间内还将继续执行下去。

邱吉尔好像又在叼着烟斗冷笑了。“没有永恒的敌人，也没有永恒的朋友，只有永恒的利益。”

tom's hardware guide
2003年08月13日



前端总线从533MHz向800MHz的迈进，对奔腾4系统来说无疑是性能上的一次巨大飞跃。有了这项改进，高端芯片组便可以更好地适应双通道内存的使用。

像Buffalo和Corsair这些内存厂商，已经开始把宝押在供应466MHz的内存颗粒上。而500MHz的颗粒（Corsair、Kingston和OCZ的PC4000）也将随后跟进。很快，我们就可以建立一个前端总线高达1000MHz的测试系统了。对前端总线频率进行“干净的超频”这一想法很早以前就提出来了。“干净”的意思是前端总线与内存的时钟频率同步提升。早在奔腾II时代，与当时普遍仅为66MHz的系统速度相比，主板就可以超频运行在超过90MHz的频率上了。实际上如果用百分比来表示，能达到25%到50%的速度提升其实一点都不夸张。

不能忽略的是，CPU和系统速度之间的瓶颈也随着速度的提升而不断加大。为解决这一难题，奔腾4使用了“四倍速”的总线，可在一个时钟周期内传递4路数据。也就是说，在使用800MHz前端总线或系统时钟时，原本的200MHz时钟速度也将一起算在里面。这项科技使得超频时速度的提升将远远超过50%，当然，危险性也将随之成比例上升。

随后我与平安一同来到了此次调查的重点，位于海龙大厦的××电脑医院.这里的流程也很简单，接过顾客的配件，问故障的症状，然后简要地填写一张"病历"，将配件按照光驱、主板、硬盘、显示器、显卡等分门别类贴上"病历卡"，从不同窗口递进去，由坐镇后台的"医生"，也就是各司其职的维修人员进行诊断维修。我拿出的是刚才已被确诊的光驱和一块南桥芯片已烧毁的主板递了进去，然后在"病历"上填上故障的症状，与填写单据的女服务员协商价格。因为尚未确定故障所在，因此光驱的维修费用暂时定在30～50元之间，主板的维修费用则定在50～80元。而女服务员告诉记者，如果不用换件的话，基本都会收取最低费用。不过，如何判断是否需要换件？换件之前能否把事故原因和理由及时明确地告诉消费者？服务员对于我的问题含糊其词。声称这只有依赖买卖双方的信任，并无有效的监督机制。



我借口需要了解故障的细节，让负责检查的工程师走到柜台来，仔细询问故障的原因，看是否与事先的检测相符合。虽然没有仔细检测，但是工程师根据症状描述，拆开外壳之后大致检查，初步判断是光头出了问题，需要进行清理和调整。这与事先的检测基本相符合。随后我又与检测主板的工程师沟通，试图得到主板的故障所在，但是因为主板上电路和元件比较复杂，工程师声称短时间内也无法判断。在我只好等待确诊的时间里，并与身边其它顾客随便攀谈了一阵。发现到这里来修配件的不仅是普通顾客，海龙大厦很多个体摊点出了故障退回来的配件也会拿到这里修理。由于客流量比较大，这里并不保证解决所有的问题，而是会尽快解决故障，为更多的顾客服务。换句话说，如果这里因为维修质量的问题影响了声誉，造成的连锁损失是几次弄虚作假无法弥补的，明白这个道理的商户所以对此处的维修倒是有一定的信心。而很多常泡中关村的人也会把配件送到这里来。能修就修，不能修就以低廉的价格出售给维修点。不过既然配件已经坏了，那么还买它作什么呢？

"废件也可以回收利用"，柜台的服务员这样回答我的问题，"即使损坏很严重，一块配件上总有一些可以利用的东西，特别是一些老型号的配件，厂家基本已经停产，如果有同型号的配件拿来维修，也许这些老废品就能派用场。"原来回收配件不仅仅是为了降低成本。只是我看到一块报废的老主板仅以30元的价格就被购入，而稍后一块更换了2个电容的主板就收了40元。不敢确定那个电容的来源，也不知道如果废件利用，对硬件的整体性能有多少影响。但是这一进一出之间，价格的差异相信谁都明白。应用废件维修的确是不得已的办法，但是下一次维修的隐患，也许就从此埋下。

PC MAGAZINE Online
2003年08月13日



Chris Joslyn刚刚成为Vassar大学新生的时候，没有电脑，因为他穷，所以尽力避免这项支出。当他二年级的时候，他不得不跑遍整个校园，寻找一台可以用的公共电脑。因为容易耗损和不够先进，很多时候公共电脑也无法工作，而且放在公共电脑内的文档也不安全。在折腾了无数个晚上之后，他终于到校园的商店花1600美元买了台苹果的iBOOK，很快电脑就成为他生活中最紧密的伙伴。

现在，笔记本电脑在中学校园中出现都已经不是什么稀罕事情了，没有电脑就什么都做不成，笔记本电脑可以随时随地用来收发邮件、即时聊天、玩游戏、看影碟。而且美国校园的无线网络已经在过去3年内增长了200%，即使本校没有建设无线网络，也可以通过兄弟大学的链接进入。过去2年内，笔记本电脑在美国校园发生了非常显著的增长。当返校季节来到时，根据Mikako Kitagawa，加特纳分析公司的分析师依靠数据分析得出的结论，"2年前第一款1000美元的笔记本电脑出现后，来自校园的需求立刻增长了10倍"。价格和网络使得美国的校园现在已经成为各笔记本电脑公司激烈拼杀的市场。而"迅驰"技术的出现，无疑将这种竞争推向一个新的高度。

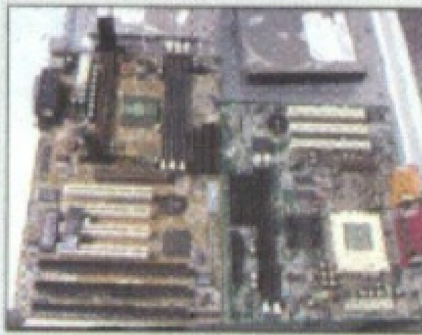
日用品，女人用品，曾经是精明的日本人获得丰厚利润的窍门，谁知道笔记本电脑是不是呢？特别是对学生。

ZDNet
2003年08月12日



《我的Windows痛苦之旅》本来是我计划用来做我暑期新作的书名，现在却是我概括回忆的最好句子。不知道是搭错了哪根神经，应一个书商的邀请，我决定写这么一本关于应用Windows系统中遇到的麻烦的书。起初，我竭力搜索自己与电脑系统斗争的历史，大家都知道那是一种非常痛苦的状态，特别是被迫重新安装机器的时候。不过想想我自己能拿那些痛苦的经历换美元，也就忍了。可是当书稿完成一半的时候问题来了，系统启动到一半，我几乎可以看到Windows XP熟悉的蓝面孔的时候，那个进度条停住了。莫名死机，我遇到了Windows中最常见也是最烦人的事故。我不知道是不是Windows XP把我的书稿内容报告了微软，但可以确定的是，我的那台戴尔电脑从此再也没有恢复工作过。服务人员检查了所有硬件，尝试用诺顿恢复系统，去熊猫公司的网站上用免费在线查毒检查，甚至拔下了鼠标和键盘防止潜在的硬件冲突。但是最终的结果都是一样的：进度条走到一半，停住了。服务人员建议我与微软联系。我的朋友帮我回到DOS状态检查注册表，据说里面乱得像莱温斯基的卧室。微软非常乐于告诉用户如何将注册表信息添加进去，但对如何清理那个垃圾堆却并不热心。后来还发生了许多事情……

最终问题的解决方法是我新买了一台苹果笔记本电脑，然后用它继续向读者讲述我身上发上的Windows的故事。我无法确定我是不是唯一有过这种经历的受害者。不过有一点是确定的：电脑里面装的是奔腾多少速度的芯片，用的是什么版本的"窗口"，最重要的是机器要听人的话。也许沃卓斯基兄弟有过和我一样的倒霉经历，才有了那个能上天入地的救世主。





背包里的老硬件。

就在了解情况的一个小时内，我报修的光驱已经从窗口递了出来，费用30元，如果有问题1个月之后可以拿回来免费维修。在付钱的同时，我询问了负责修复的工程师，再次确定了光驱的问题的确是在光头上。我询问检测中的主板情况，工程师仍旧在不停地检测，无法给出明确的结论。不知是否因为芯片维修的难度太高，维修人员忙碌半天仍旧不能确诊，笑斥之为“艾滋病”，然后希望记者能将维修时限放宽一些，稍后再仔细检查。不过，光驱的问题已经解决，如果配件都修好，接下来的调查就无法进行了。记者索回了主板，决定到别的地方再试探一番。但是在索要发票的时候，我被告知他们不能出具发票，只能开收据。发票要到二楼去统一开具。而回来之后我们咨询法律顾问，得到的解释是：这意味着他们不是独立的法人单位，一旦有了问题，消费者如果诉诸法律，就只能与海龙大厦交涉。行为发生的主体和追诉体分离，这是法律上经常出现“葫芦案”的一个重要原因。对于消费者，唯一能指望的就是最好不要出现纠纷。

海龙大厦背后新开业的鼎好电脑商城。从装修来看，的确是目前中关村比较气派的电脑销售场所。不过由于开业时间不长，人并不多。在三楼一家小小的修理部，我拿出了那块主板和另外一块已经多次修理、“病入膏肓”的硬盘，分别交给了相关的修理人员。看着工程师开始用主板检测卡对主板的各部分进行检测，很快就确定问题可能在2块芯片、一个他称之为“总驱动管”的元件和一个电容上。因为要换件，所以价格可能在60～70元左右。随后记者又对硬盘的问题进行了询问。维修人员解释，硬盘的修复分为物理修复和数据修复两个部分，如果仅仅是物理修复，需要顾虑的问题比较少，那么就相对便宜一些，如果要修复数据，则价格比较昂贵。一般来说数据修复的最低价格是450元左右。依照损坏程度和修复程度价格还会提升。记者提供的IBM硬盘经检测后，硬盘驱动电路板上的3块芯片都已经损坏，肉眼可以看到明确的烧毁痕迹，建议更换整个电路板。如果进一步的检查发现磁盘的盘片有物理损坏，则还需要进行修复，价格在150元左右。由于这块硬盘此前经过多次修复，实验室的工程师已经明言其不可救药，也没有任何珍贵的数据需要恢复。记者拿着硬盘离开了。尽管这里看着不起眼，但对故障的判断大致准确的。但是那个从来没有听谁说过的“总驱动管”，使得他们言之凿凿的话语有了几分难言的迷雾。

尾声

虽然看起来我们的暗访经历并不漫长，但实际上还是用去了整整三天的时间。当暗访工作全部结束之后，当我们已可掌握目前电脑医院的现状和所存在的问题之时，我们决定从厂商的角度再了解一些有关这个产业本身的情况。于是我们将采访对象定位在××电脑医院的负责人。没想到，经过几次电话联系，对方都表现出一定的顾虑，对采访的要求犹豫不决。在几次交流之后，记者不得不带着问题第四次走入中关村。终于，记者找到了北京××科技有限责任公司总经理吴远谋先生。他对记者说：“维修行业从某种角度来说，是社会物质生活不发达的表现。当物质供应或者市场消费能力不充足的时候，作为生产行业的补充，维修行业就必然会发达。电脑的维修也不例外。目前这个行业仍旧处于不规范的局面中，最突出的表现是在维修服务中出现的随便报价、暗中换件等欺诈行为，个人认为这些行为是因为行业的技术壁垒造成的。这个行业没有成型的服务体系，除厂商提供的售后服务外，就只有不成组织的配件维修。电脑作为一个精密的电子和机械系统，是专业分工非常精细的行业，一个电脑不能工作了，事故的原因可能存在于各个细节。而一个人不能熟悉主板、硬盘、光驱、显卡等所有硬件的维修技术，必须有足够大的企业规模，足够多的技术人员，才能提供全面完善的服务。但目前行业中大部分的维修服务都以小作坊的形式存在，有些蒙骗消费者的行为，也是出于服务人员自身的技术水平不够，只好糊弄了事。不过更多的时候，欺诈行为的出现还是源自于服务者的道德水平。如果要规范这个行业，就必须建立良好的技术标准和制度，但是行业目前缺乏行之有效的标准，就连厂商目前也在为统一标准而厮杀不休，硬件的兼容问题也给了欺诈行为很多可乘之机。而且执法监督部门缺乏足够的专业人士，多数时间是非技术人员来监督技术人员，结果可想而知。如果要规范这个行业，就必须先规范行业的监督者。事实上我所接触到的监督人员，很多人的水平也就是一个普通消费者的程度，根本无法应付各种各样的专业问题。而且也缺乏足够力度的法律法规。多数时间，政府部门对我们存在的意义，除了征税、年检之外没有什么其他的。”

吴经理的思考固然不无道理，但真正要规范这个行业，他恐怕首先还需从自身做起，事实上在采访中他也承认需要大幅度改善现有的服务水平。但是，单纯依靠从业者从道德角度出发的自律来规范市场，显然不是什么可行之计。消费者在选择维修人员，递上自己视若珍宝的电脑配件的时候，同时也把自己对社会的信任，对整个行业的希望交了出去。而现实中可以保护这种希望，呵护这种信任的又能指望什么呢？消费者是市场的基石，当这块基石对整个行业失去了信任，如何想象这个行业，无论是生产还是维修，能够获得可持续的长远发展？中关村路边的广告牌上大声地宣布着：80年代看深圳，90年代看浦东，21世纪看中关村。看着海龙大厦门口纷乱的人群，低声询问“要毛片么”的小贩，拿着配件四处投诉的消费者，大家能看见什么？

从我们的暗访过程中，你虽然不能看到明显的侵害消费者的现象，但是他们的言谈话语，却总会令人感到眼前的尽是些令人捉摸不透的光。为什么即使再坚贞的烈女也可以毫不羞愧地在医生面前褪去长裙，而电脑医院，你能够给人们多少信赖呢？ P

编辑导语

一个人的回忆通常是一种约会，在漫长记忆里与自己的过去约会。余华在他的小说《在细雨中呼喊》的自序中写到："时间的距离则像目光一样简短，七年之间就如隔桌而坐。"那么于我而言，一年的距离就更短了，它等同于将2002年17期到2003年16期的24本《大众软件》堆起来的高度——这便是我毕业后在大软度过的第一年。

软件栏目编辑是一份有独特趣味的工作。记得某天一个朋友说他要写一个针对Windows下光驱关闭的系统补丁，因为默认状态下用鼠标右击光驱符时，微软只提供了"弹出"功能。我想这个功能的实现应当不复杂，而且确实也很实用，于是约好让他做好给我一份。不过朋友很忙，我也很忙，渐渐此事没有了下文。直到有一天，我无意中右键点击光驱符时，赫然发现右键菜单中有一个项目是"Close Tray"（关闭托盘），心里突然想起了"补丁"之事，于是将光驱弹开，再使用"Close Tray"，果然是关闭光驱的功能。然而立刻想起，每天都装了不少软件，这一功能到底是哪个细心的软件作者提供的呢？然而对于一个D盘里至少常驻200多个软件安装文件夹的人来讲，逆向去寻找一个右键功能实在是让人头大，其实也可通过注册表来查找，但一想干脆放弃了尝试，为什么不把它当作自己工作中纯粹的乐趣呢？

然而想用心做媒体也是一件艰辛的事情。记得大二时在一本书中看到著名作家杰克·伦敦的一句话：宁愿去读拜伦或济慈的一行诗，也不要去读一千本文学杂志。其实每选择一本书就意味着读这本书的时间就不能读别的更好的书，现在每当踏入一间书店时，我都会告诫自己，细心选择一本好书是最重要的。可是当去年跨入大软编辑部时，回头审视这句话的目光却有了不同，因为在这里，自己的身份从一个读者变成了一个编辑。这种意识让我不得不审视自己的工作，并为其中的失误或不实用之处而惭愧，有时专题难度较大而时间精力又难以支持，要出刊时明知尚有缺憾却没有办法做到更好，心情很是郁闷，只好私下里检讨自己的工作效率和方法了。

一年里也碰到不少让我感动的读者和作者，他们对本栏目的建设提出了不少好的意见，实际上对栏目的要求可以说是对我本人的要求。中间印象很深的比如说李岩，每做完一期《工具快报》都会打电话来询问读者有何反馈，希望能如何安排推荐软件的顺序，一年以来一直如此；又有如未知的路，曾多次建议要扩大软件信息获取来源，关注各种软件中最新的技术及更新，每隔一段时间都会在QQ上针对此事进行鞭策……回头来看，这些都变成了这一年中有趣的事情。

风行水
waterwind@popsoft.com.cn



致歉： 15期本栏目《让你的电脑跑得更快——软件优化终极指南》专题中对WinXP/2000中的服务给出了使用建议，不少读者反映使用"游戏设置"和"超级用户设置"后出现机器启动缓慢或不能上网等问题，在此做出补充说明。关闭服务可释放部分系统资源而提高其它程序运行的效率，但同时也会减少一些系统功能，因此需要用户在功能和性能之间取得一个均衡。然而文章中对此，特别是对超级用户和游戏用户的定义欠缺具体说明，游戏用户这里指的是想修改配置以尽量提高游戏运行效率的用户，而超级用户应当对每个服务禁用会带来什么结果很是了解，并以此获得特定状况下最好的运行环境，当需要某个服务时可随时将其开启。由于系统提供的服务较多，且Windows中提供的说明也并不清楚，更多知识的了解请大家留意本栏目近期文章。



Linux离我们到底有多远？同一个问题在不同的时间会不会有相同的答案？很多事情我们都弄不明白，但至少我们可以肯定近一两年来Linux的快速发展已经让这一答案有所改变。越来越多的厂商决策开始偏向Linux，越来越多的政府行为开始支持Linux，加上自由和开放源代码精神的不断积聚，这些都促成了Linux或大或小的变化。然而，对于个人用户，这些变化是否仍旧只是发生在另一个世界的故事。将来Linux会走得更近吗？将来某一天你的机器上是否也会突然出现一款Linux？凡此种种都不是我们能预料的事情，因为市场与技术永远都在高速的发展中，也许今天我们唯一能做的只是看一看：它站在什么地方，到底离我们还有多远？这样在将来的某个时候，再想起今天的结论，或许大家彼此之间将有会心的微笑……

Linux操作系统个人用户应用性测试报告2003

■策划 本刊编辑部

■执笔 晶合实验室 iCat、炎枫

预备篇：我们选择什么Linux系统为代表?

Linux的发行版本（Distribution）众多，由于其自由度及开放性，每当Linus领导下的开发小组开发出新版本的系统内核，都会有一些组织或厂家将其与应用软件和文档包装起来，并提供一些安装界面、系统设定与管理工具，这样就构成了不同的发行版本，这其中除最常见的RedHat、Slackware、Mandrake、TurboLinux、Debian等，国内还有各种本地化的版本如BluePoint、红旗Linux、中软Linux等。各个版本都有自己的特色，例如Debian完全是由网络上的Linux爱好者负责维护，软件更新极快，其FTP服务器是每天更新的，因此可看作一个“动态”的Linux发行版本，但对于普通的个人用户而言，显然这种“动态”并不会成为主要的使用需求点。在对比硬件平台支持、安装界面、软件包数量及管理方式、桌面系统管理等多方面的因素之后，我们选择了RedHat Linux 9.0中文版（以下简称RedHat 9）作为研究对象，此版本在国内有包装销售套件（3张安装盘+3张源代码盘+1张文档盘），市场销售价格为69元，内核版本为2.4-20-8，安装后通过网络升级为2.4-20-18.9。

在视窗系统（X Windows System）方面同样存在着选择的问题，因为它在Linux中扮演的并非整合入系统内核的角色，而是一个外围的软件（严格来讲是一种规范，本文不作区分），加之其上开发的多种视窗服务（X Server）、窗口管理器（Windows Manager）及桌面环境（Desktop Enviroment），会有更多最终的视窗界面。这里由于前面选择了RedHat 9，因此也一并使用系统默认的XFree86桌面服务系统和Gnome桌面环境，在必要时也会将后者切换到KDE。

确定研究对象后，接下来是研究过程及结论的表示方法。我们将从桌面应用软件及系统设置两方面入手，将其功能细分，细分的每一部分将对其界面（易用性、是否需要手动修改配置文件等）和功能（是否齐全、是否强大）进行评分，评分采取百分制，表示Linux系统对比于Microsoft Windows（以下如无特殊说明均简写为Windows，且以XP专业版为代表）相同功能的主观比例评分。

应用软件篇：丰富的杂乱世界

曾听不少用户抱怨Linux下可使用的应用软件太少，事实情况是否是这样呢？在微软视窗系统多年的发展中，由于规范的设计接口及底层的良好支持，使得其下聚集了太多的软件，而且多有经典之作；然而受自由及开放源代码的吸引，在Linux视窗系统下同样也出现了数量可观的软件，RedHat Linux本身即以提供丰富软件而广受欢迎，同时在随系统安装的软件之外，还可以有更多的自由软件甚至商业软件供用户选择，而且这其中同样有许多软件可圈可点。

一、多媒体软件

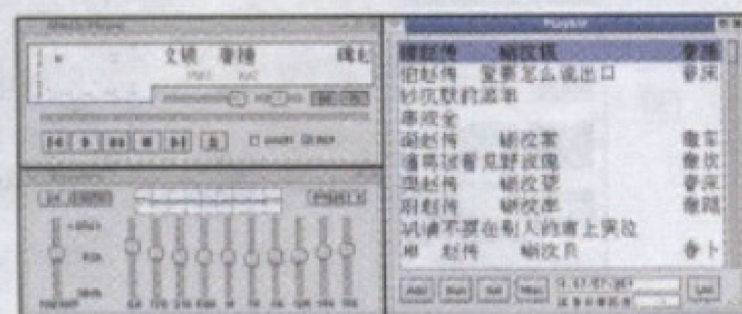
多媒体软件向来是一个操作系统上占比例最多的软件，Linux下情况同样如此，且与Windows下的同类软件相比，并无太多逊色之处。

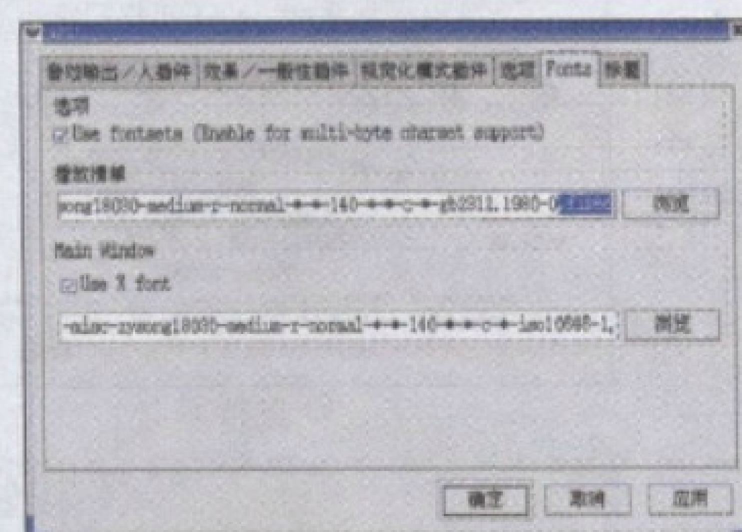
1.音频播放软件　易用性：75%　功能：90%

RedHat系统中所带的XMMS即是这方面相当出色的一款产品，因此RedHat也将其作为系统默认的音频文件播放器。初看XMMS界面，会觉得和Windows下的Winamp 2.XX版本很相像（图1），甚至包括界面上的右键菜单。在Windows下用惯了Winamp的用户很快就可上手，然而在刚开始使用XMMS时还是出现了一些问题。首先是由于解码的授权问题，XMMS并没有在其中附带MP3解码器，用户需要自行寻找并安装相应的播放插件（xmms-mpg123）。碰到的第二个问题是播放列表及主窗口中的中文显示为乱码，如果将功能设定中的字体改为中文字体，可以看到中文，但是播放序号及歌曲播放时间又会显示为乱码（图2）。最后采取了较简单的解决方法，手动在字体名字后加入“,fixed”字样才解决问题（图3），然而当调节中文字体大小时，播放列表中的英文并不跟随改变。XMMS默认可播放CD、WAV、OGG等音频文件，软件也提供了插件接口，用户可到其主页下载其他音频格式如QuickTime格式、MIDI等播放插件，安装插件后甚至能让XMMS播放AVI文件。XMMS主页上提供的另外一些资源可进一步增强软件功能，如音频增强、显示歌词等，但绝大多数插件的安装并不像前面的xmms-mpg123一样采取RPM方式，而需要用户自行编译源代码，同时不少插件还需要安装相应功能的库（lib），这增加了一般用户使用的难度。

另外值得介绍的一款软件是专为Linux开发的Winamp3，从外形看来，这款软件和Windows下的几乎完全一样（图4），但目前此版本尚处于内测阶段，许多功能都不完善，如多个窗口不能同时拖动，运行时不稳定等，不过按Nullsoft的开发作风，这应当是一款值得期待的产品。


图1


图2


图3

2.视频播放软件　易用性：70%　功能：90%

首先不能不提的是RealOne Player，Real公司历来注意开发多种操作系统下的播放器，RealPlayer已经算是Linux上较早的软件了，因此现在的RealOne Player尽管还处于测试阶段（Alpha），但产品已经较为成熟（图5）。在更新了Real公司提供的插件及解码器后，RealOne Player可以播放时下任何编码版本的RM、RMVB等文件，如果安装了前面提到的xmms-mpg123，还可以顺利播放MP3文件，而且它是完全免费的。但目前此版本尚未在图形界面下提供对AVI、ASF、WAV、MPEG等其他视频格式的支持，而下面要提到的MPlayer则没有此限制，另外要说明的是，此软件中中文歌名将被显示为乱码，这几乎也是国外软件在中文版Linux下运行的通病。


图4


图5



图6

Linux的视窗系统

对于熟悉Windows的用户而言，了解Linux视窗系统并不困难，因为在Linux后期的发展中，甚至在有意无意地模仿Windows，以获取更广泛的易用性。然而尽管相似，两者的底层设计却仍有许多不同。Linux视窗系统叫作“X”，于1984年在麻省理工学院（MIT）电脑科学研究室开始发展，最初是为Unix而开发，1988年X第11版（即X11）发布，X开始广泛流传，人们把它移植到许多新的系统上，包括后来出现的Linux，目前X11为第6次发布，即“X11R6”。

通常的Linux版本中，X与Windows底层技术的最大不同是它由Server、Client及它们之间的通讯通道3部分组成，这3部分是各自独立的，Server相当于供应者，控制实际显示器和输入装置；Client相当于顾客，需要按Server在指定的视窗中完成特定操作。这种分离很容易实现远程图形界面功能，非常有利于网络功能的实现，在微软的Windows则没有这个概念。现在的X Server主要有XFree86、Accelerated X及MetroLink X等，由于XFree86为开放源代码，故被Linux广泛使用，但其缺点之一是速度较慢，硬件方面的驱动技术到目前仍不是太成熟，尚有不少改进余地，需要各大硬件厂商的支持。

Linux视窗系统中另一个重要概念是窗口管理器（Windows Mangager）和桌面环境（Desktop Enviroment），窗口管理器用于控制窗口的显示样式及提供用户操作窗口的方法（接口），窗口管理器完全是X的一个独立配件，因此可以随便更换，即用户可根据自己的需要使用完全不同的窗口样式及操作方法。而今天Linux提供给用户的最终视窗操作界面已不再是简单的窗口管理器，而是一种桌面环境。桌面环境开发者的目标不仅是提供图形操作界面，而是希望能藉此提供操作系统功能的完整接口（例如微软在Windows XP中就提供了几乎所有的操作系统功能的接口），因此会随自身捆绑一定数量的系统工具和应用程序。RedHat中捆绑了两个著名的开放源代码桌面系统GNOME和KDE，二者各有所长。

Linux视窗系统下软件的安装

在MS Windows下安装软件时，只需运行软件的安装程序（Setup、Install等）或用解压缩软件解开得到的压缩包即可安装，完全图形化的操作界面，只要用鼠标一直点击“下一步”就可以了。而Linux就不一样了，其软件的安装并不像使用MS Windows时那么直观。一般在Linux得到的软件包分成两种：源代码分发包和二进制分发包。

源代码分发包中提供了该软件所有程序源代码，需要用户自己编译成可执行的二进制代码并进行安装，发布时采用压缩包或*.src.rpm形式，一般解压得到源代码后都需要在命令行界面下进行以下3步操作才能完成安装：配置（./configure）、编译（make）、安装（make install）。二进制分发包是指事先已经编译好二进制形式的软件包，其中较多的为*.rpm包（不包括*.src.rpm包），RPM（RedHat Packge Manager）是RedHat公司出的软件包管理器，使用它可以很容易地对rpm形式的软件包进行安装等操作，这些操作现在已完全可在Linux视窗系统下使用图形界面的软件包管理程序进行，只要通过鼠标点击即可完成；有一些二进制包采取了压缩形式发布，在视窗系统下用系统自带的解压工具解包即可；另外还有一些软件包自己提供了安装脚本或二进制安装向导程序（Setup、Install、Install.sh等），只需运行它就可以完成软件的安装，如著名的OpenOffice就使用名为Setup的安装程序。

源代码分发包显然使得Linux视窗系统想提供操作系统所有接口的想法出现了漏洞，实际上源代码分发并不是来自于开放源代码的思想，而是为了获得更好的灵活性，可随意去掉或保留某些功能/模块，适应多种硬件/操作系统及编译环境，这也是为了适应Linux操作系统及编译平台不统一的特点。然而配置和编译源代码时经常需要采用命令行操作，有时还需使用一定参数，出错时的显示也是采用较专业的术语，这些无疑在一定程度上降低了Linux的易用度。从软件设计的角度考虑，其实在设计和分发软件时就应当对软件要面临的环境作周全的设计，并可尽量将其安装过程做到自动化，即使出错也可用图形界面指明其原因及解决方法，上述的OpenOffice就是很好的例子。如果Linux要继续完善其视窗系统，我们认为软件的安装形式是迫切需要解决的问题之一。

MPlayer几乎是一款开放源代码的全能播放器（图6），按照软件的安装说明进行安装及配置，最后的成品可支持除Real外几乎所有常见的视音频格式，甚至微软的WMA、WMV、ASF以及苹果的QuickTime等文件也能轻易播放。除此之外，它还是一款性能优秀的VCD和DVD播放器，且支持字幕显示（图7：播放DVD时的右键菜单，播放画面无法被截下来，故显示为黑底）甚至是外挂字幕。由于与操作系统结合紧密，软件对中文的支持相当出色。有了以上优点，MPlayer实可称得上是经典之作。然而美中不足的是这款产品一直是以源代码形式发布，需要用户在自己的机器上编译，这样的好处是可以发挥硬件的最大性能，但由于多媒体解码器等设置的复杂性，其安装和配置对一般电脑用户而言实在是相当繁琐的过程。例如若需要获得软件的图形界面，需要在配置（./configure）时加入“--enable-gui”参数，如果系统中安装了其他视频解码器，或许会产生库引用错误，此时也需在配置时禁用这一解码器。最后是软件默认支持的XV硬件加速功能并不是每款显卡都能支持（对NVIDIA的老显卡支持较差，与驱动有关），此时若进行图形界面操作，需要在其设置中将Video中的可用驱动设为其他模式，否则在播放任何视频时均会提醒出错，要求用户修改配置文件或输入带参数的命令。软件支持换肤功能，但无法通过图形操作方式完成。

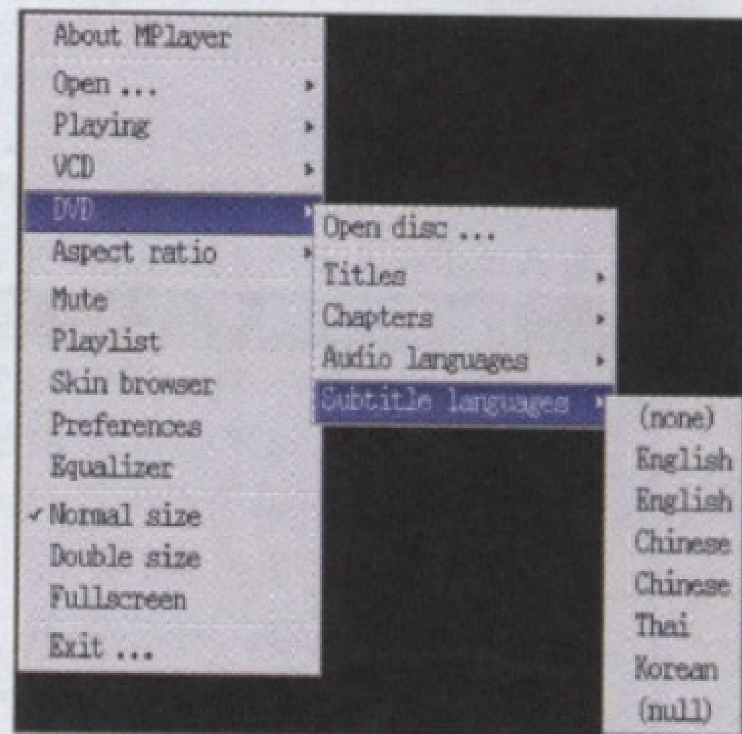


图7

除MPlayer外，xine也是较受欢迎的一款免费视频播放软件，这里就不多作介绍了。此外一些Windows下出名的商业视频软件如WinDVD和PowerDVD在Linux下均有对应版本，且安装简单，使用时完全采用图形化界面，易用性极强，但一般通过OEM方式销售。

最后要提一下Flash文件（Swf格式）的播放，可分别实现在浏览器中或独立程序中打开文件（图8：在Mozilla浏览器观看Flash动画），用户只需从Macromedia公司下载两个软件包，解压后得到两个安装脚本，双击其并选择“在终端中运行”，之后在命令行模式下一步步操作即可，其中需要填写浏览器所在的目录，这需要对软件安装位置有一定的了解。



图8

3.音视频处理软件

Linux下的音视频处理软件存在一种特殊的情况，要么很尖端，一般作为制作平台来设计，要么就只能简单抓音轨，处理WAV波形，特别缺乏面对大众的音视频处理软件。这种情况同样存在于多媒体设计软件之上，显然这与Linux系统一直没有在大众中普及有很大关系，因此在这一部分，我们不作过多介绍，也不作评分。


图9

二、图像软件

1.图像浏览软件　　易用性：90%　功能：80%

GNOME和KDE都在自己的文件浏览器中嵌入了图片预览的功能，更可以设定双击此图片即在当前窗口中打开查看的功能。如果想达到Windows中ACDSee那样的浏览效果，可使用RedHat 9中提供的GQview软件包（图9）。这个软件启动很快，采用树形目录、图片缩略及浏览3个窗口的显示方式，可让前二者浮动于后者之上，也可以播放幻灯片的形式进行浏览，使用图像集的方式实现收藏功能。软件中附带的编辑功能很有限，仅限于旋转及重命名等操作，但可通过右键菜单轻易调用系统中的图像处理软件进行处理。

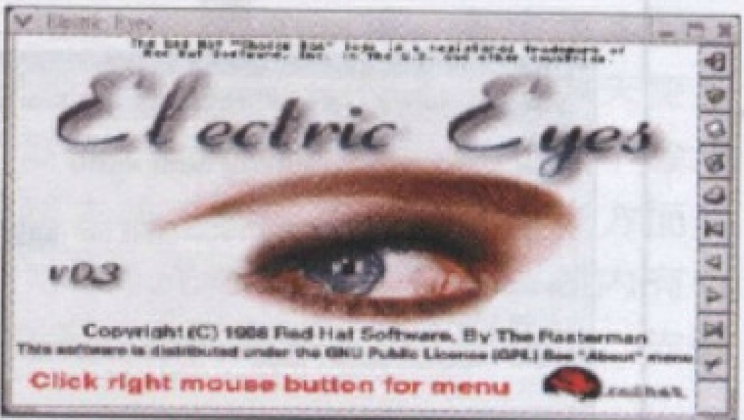


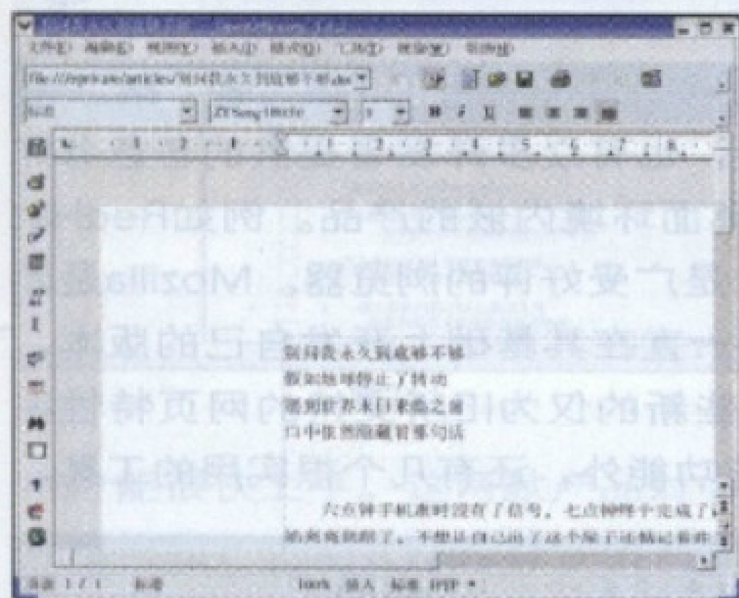
图10

2.图像处理软件　　界面 100%　功能 120%

RedHat同样在自己的9.0版本中放入了功能强大的图像处理软件。简单点的有一款名为Electric Eye的图像软件，启动速度相当快，初看起来像一款简单的图像浏览软件（图10），而从右键菜单中可调出编辑窗口，则可对打开的所有图像进行色彩方面的集体调


图11


图12


图13

整，并可调整图像大小或对其进行裁剪（图11），软件还提供了抓图功能，可将当前屏幕上的某个窗口抓下来。不过如果和同样是系统自带的GIMP相比，Electric Eye的这些功能就不算什么了，GIMP可看作Linux下的Photoshop（图12），事实上它的功能不仅覆盖了Photoshop的几乎所有功能，而且它的Xtns菜单下提供的众多实用功能都是独有的，GIMP启动速度非常快，一定会令习惯了Photoshop的用户感到惊讶，GIMP中对图像进行的所有菜单操作都可通过右键完全实现，使用起来很是方便，总之这是一款非常经典的开放源代码之作。

三、办公软件

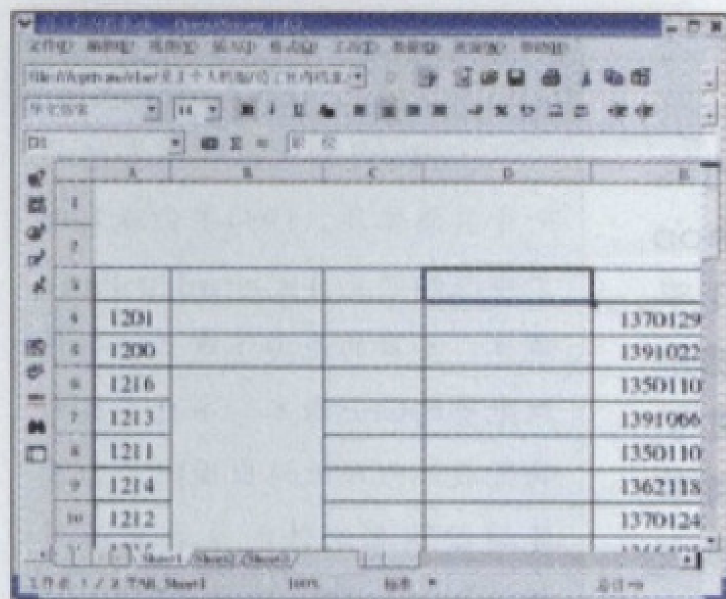
易用性：85% 功能：80%


图14

RedHat 9中自带有著名的开放源代码Office套件OpenOffice 1.0。整个套件由文字处理器（Writer）、电子表格（Calc）、演示文稿创建（Impress）、图像绘制（Draw）及公式编辑器（Math）5部分组成，其中前3个组件的操作界面很是统一（图13、图14、图15：猜猜它们都是对应什么的），实际上整合程度也较高。熟悉微软Office的用户对前3者一定不

GNU通用公共许可证（GPL）

GNU是开放源代码思想的一个具体体现，1984年由麻省理工学院的研究员Richard Stallman建立，其目的是为了建立一个开放免费的Unix版本。当更多自由的开放源代码软件出现时，为了能维护这些软件的自由开放思想，Stallman进一步扩展了GNU协议，从而建立了GNU通用公共许可证（GNU General Public Lisence，简称GPL）。此授权形式要求遵从GPL的程序在发布时必须同时附有源代码及源代码编译的脚本等文件，任何人都可以拷贝、分发、修改带有GPL许可证的软件包，但在其再度分发产品时无论修改与否，都需要同时附带对应的源代码等文件。Linus当时在Internet上发布自己产品的时候，将其放在了GPL的授权形式之下，不能不说是极有远见之举。


图15

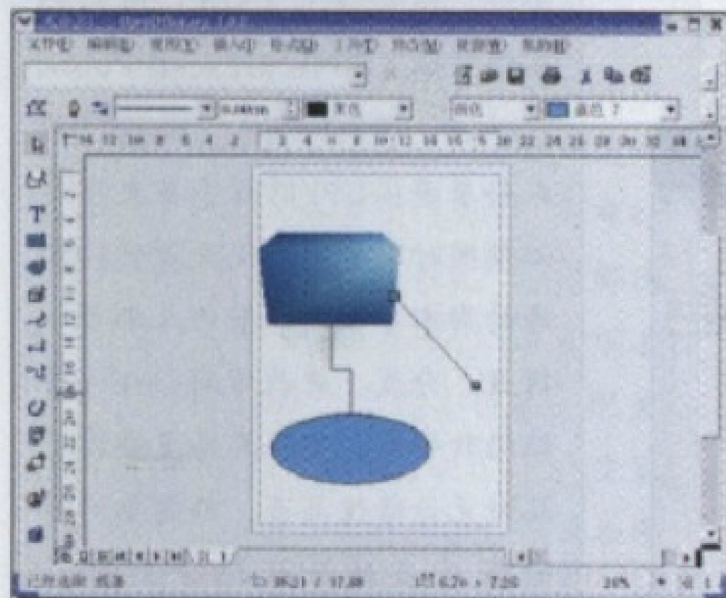

图16


图17

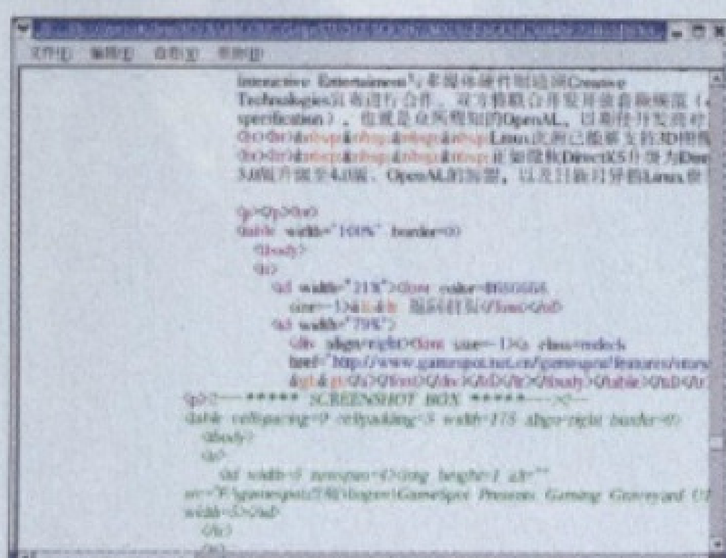
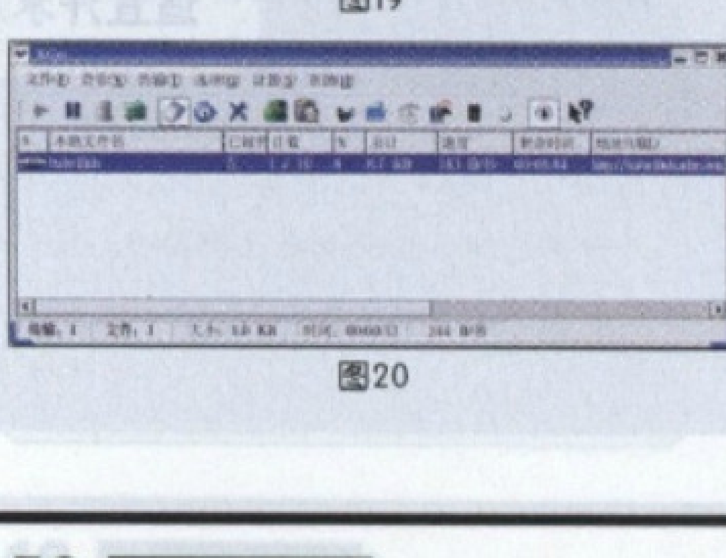

图18


图19

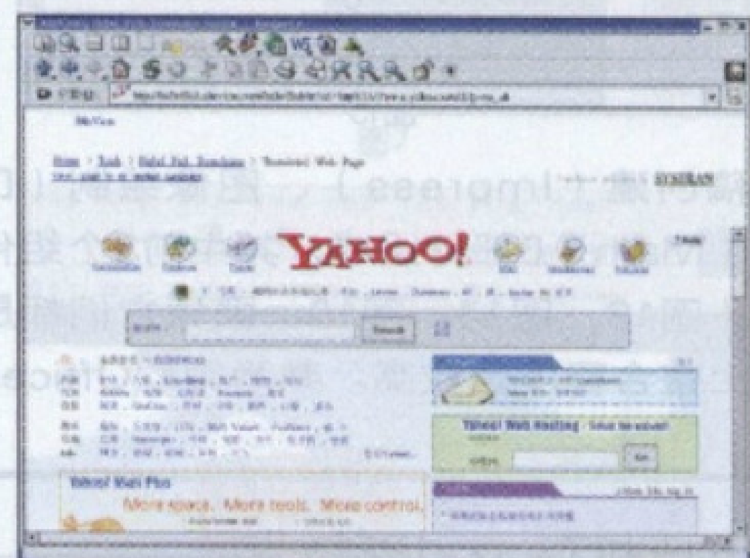

图20

会陌生，而图像绘制是用于绘制示意图表，与微软的Visio功能很相近（图16），公式编辑器则专门用于编写公式，与微软Office中的公式编辑器工具（默认不安装）功能是一样的。非微软办公软件所面临的最大问题就是如何保证文件格式方面的良好兼容性，OpenOffice亦是如此，即便是它的Windows版本，因此这里不再对此多作讨论。需要提出的是，跨平台以后这种兼容性由于字体系统不同而几乎使得Windows下的中文文档在Linux打开后无法识别，只有将文档中文部分的字体改成Linux系统所带中文字体才可显示。OpenOffice已经是一个较成熟的办公软件产品，因此在功能设计方面基本能够完成日常的办公需要，但在智能办公、合作办公方面与微软Office仍有差距。另外，国内有不少Office都是在OpenOffice基础之上开发并加以本地化，这里就不一一介绍了。

四、网络软件

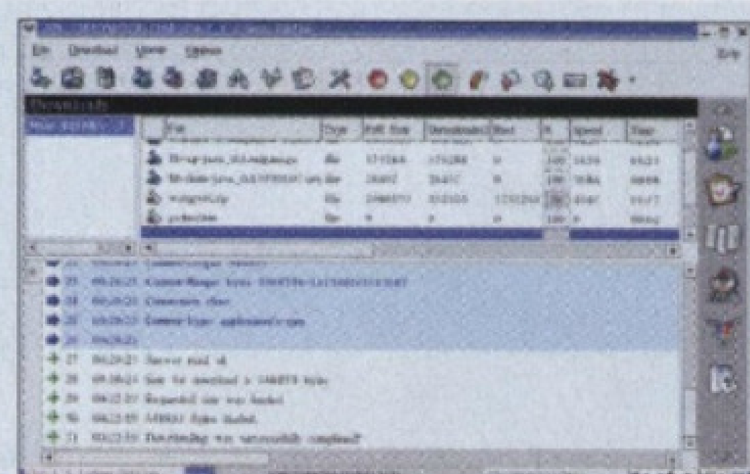
1.网络浏览器　　易用性：90% 功能：90%

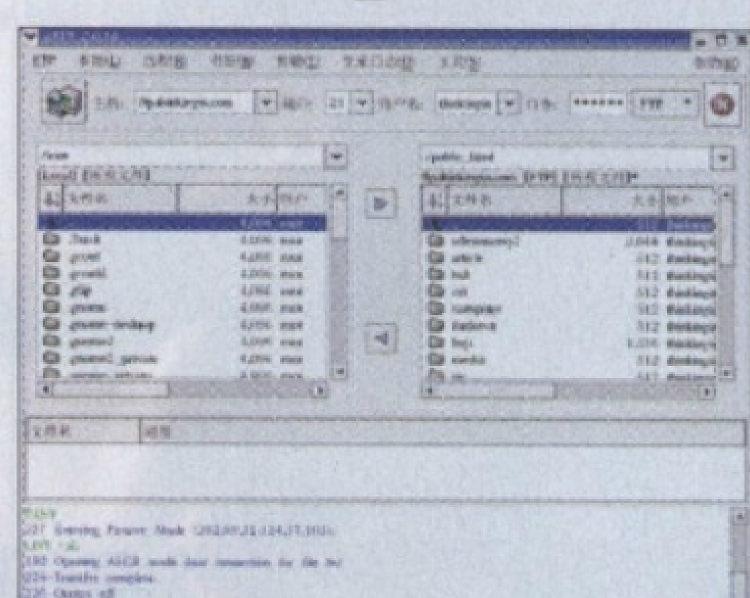
和Windows一样，Linux视窗系统既有系统自带的，也有众多开发者提供的各色各样的浏览器，不过其中最易用、最为用户所接受的还是桌面环境内嵌的产品。例如RedHat Linux中GNOME下的Mozilla、KDE下的Konqueror，都是广受好评的浏览器。Mozilla是颇有盛名的开放源代码浏览器之一（图17），Netscape一直在其基础上开发自己的版本，因此在稳定及支持网页标准方面很具优势，不过有一些新的仅为IE所支持的网页特性在Mozilla中会造成显示上的问题。Mozilla除提供常用浏览功能外，还有几个很实用的工具，下载管理器可对通过Mozilla下载的软件进行简单管理，代码查看器以不同颜色标注网页标记（图18），页面编辑器则是一个小型的网页编辑制作工具，而表单管理器对经常上网填表单的用户是个不错的工具。Konqueror在KDE中扮演与Windows中IE完全相同的角色（图19）：不仅是一款浏览器，还和系统进行了紧密的整合，成为文件浏览的一部分。Konqueror中集成了两个相当不错的工具，其中KGet是一个支持断点续传、具备播放窗口的高级下载管理器（图20），而Altavista是一个可连接到Altavista在线翻译引擎的工具，可将网页在英文和多种语言之间互译，包括英汉对译（图21：翻译好的Yahoo英文主页）。不过这两个浏览器有一个共同缺点，就是字体显示的视觉效果较差，但这显然不是来自于软件自身的原因。

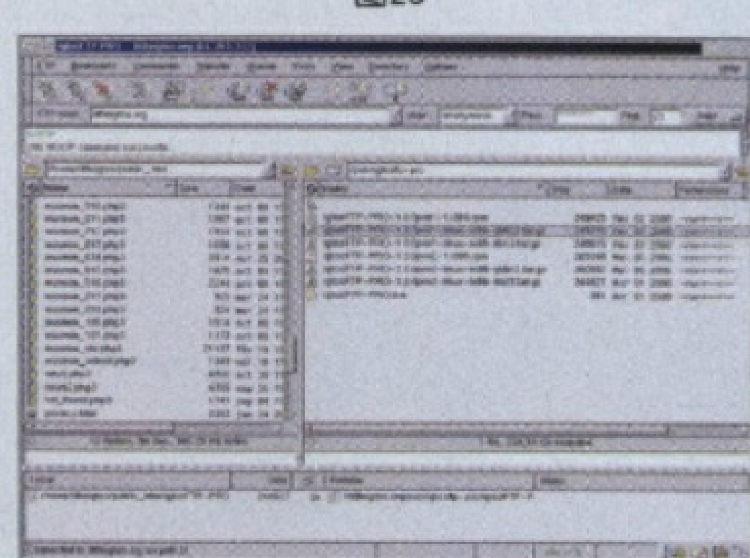

图21

2.下载及FTP软件　　易用性：90% 功能：80%

在Linux中进行下载，Mozilla及Konqueror都有自己集成的下载管理器，但出于多线程下载及下载时用户密码和代码等的考虑，还需使用专门的下载软件，这里比较优秀的多线程下载工具较多，但总体水平较Windows下的同类软件还有差距。如Download4X就是其中一款安装简单、界面漂亮且容易上手的开放源代码工具（图22），可以说各方面都比较出色，包括监视剪贴板、Url管理等方面，但与FlashGet等程序相比，仍缺乏图形块表示下载进度以及下载软件管理等功能。在FTP软件方面，RedHat默认有一款gFTP（图23），基本上能够满足日常FTP的需要，但也有较大的缺点，如不支持对FTP站点中中文名文件或文件夹的操作，应当是RedHat在编辑时并没有完全汉化其内核的原因，可以找到其源代码包重新使用“--disable-gtk20”参数配置后再编译安装。更好的方法是使用功能更为强大的其他FTP软件，例如IglooFTP就是一款全功能的FTP共享软件（图24），可以进行站点管理、多种FTP方式等高级功能操作，不过比起Windows下的优秀FTP软件，仍有一些差距，如同步功能的缺乏等。


图22


图23


图24

3.即时通信软件件　　易用性：80% 功能：65%

在Windows中有多种即时通信软件，实际上使用过程中个人帐户都是客户端，使用的是服务端所提

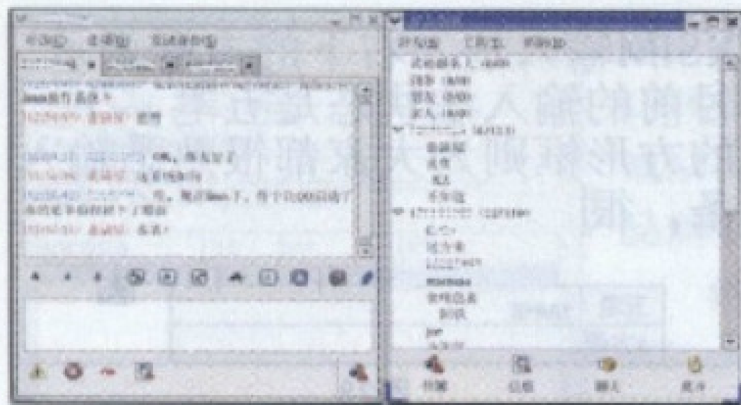
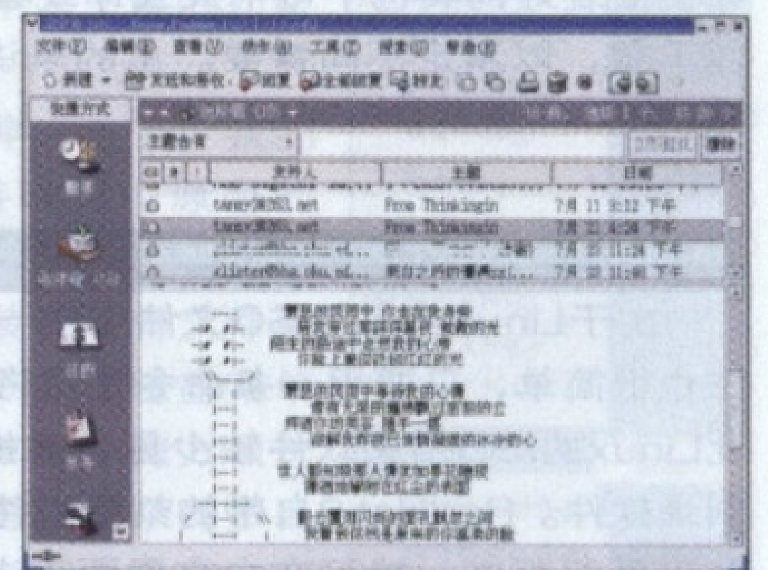

图25


图26

供的特制功能，在Linux中也可以使用这些服务端所提供的特制功能，只不过所有功能都必须通过一个名为Gaim的软件实现。Gaim为RedHat 9默认安装程序，提供对MSN、ICQ、Yahoo! Messenger等的支持，QQ由于版权方面原因没有列入默认支持，不过可通过安装插件获取服务端的服务（插件版本必须与Gaim的版本一致）。如果因为插件版本过高而需要升级时，注意不能直接安装更高版本的RPM包，而需要使用带‘-U’参数的RPM命令行进行升级安装或者完全删除原版本的信息，否则QQ插件可能会安装到老版本所在的位置。在使用Gaim时，所有帐户都在同一个窗口列出，所有对话在另一窗口显示（图25），这样确实能带来不少方便，但也丧失了软件各自特有的功能，在聊天之外唯一的通信方式就只有发送文件一种了，此外表情符号也无法统一，除非双方都使用Gaim来通信。最后要说明的是在Linux下也有单独的即时通软件，如Licq等，这里就不详细介绍了。

4.邮件客户端 易用性：90% 功能：90%

在邮件客户端方面一直有简洁和全面两种取向，恰好RedHat 9中也提供了两种不同的客户端。如果你喜欢简洁，可以选择Mozilla中集成的“邮件和新闻组”（图26），在初次使用时选择电子邮件帐号即可；若是喜欢全面，则可使用Ximian Evolution（图27）。这两款产品的界面都非常友好，特别是后者，抛开显示字体不看，界面几乎与微软的Outlook没有区别，熟悉Outlook的用户能很快上手。这两款产品对中文的支持都比较好，但因为Linux下中文字体及汉化的一些问题，可能在撰写信件时不能完全得到自己想要的成品。

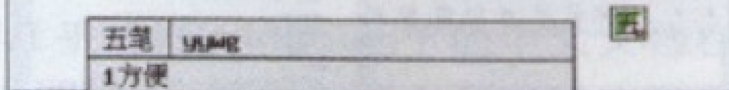

图27

五、中文相关软件

1.输入法软件 易用性：70% 功能：90%

输入法软件对东亚区的计算机用户有很重要的影响，这其实也算是Linux在这些地区普及时曾碰到的一个难题。在RedHat中这一问题已经解决得不错，系统默认开启的

Chinput服务，只要在可以输入文本的地方插入输入光标，再按Ctrl＋空格就能调出中文输入法，Chinput支持的输入法有全拼、双拼等。喜欢用其他输入法的用户也可自行安装新输入法，只不过Linux下输入法的安装和Windows下有些不同，一般而言要换一种输入法实际是换一种中文输入体系，例如，假设安装了另一种输入更顺畅的输入法XSIM，就会将原来Chinput完全屏蔽，而用XSIM支持简拼或五笔（图28）。目前相当受欢迎的还有WineInput输入体系（为开放源代码软件包），这个体系很巧妙地解决了Linux输入法的问题，它利用了虚拟技术使得只要是能在Windows下使用的输入法都能在Linux下顺利运行，这样几乎可以在Linux下见到任何一款Windows下的输入法了。



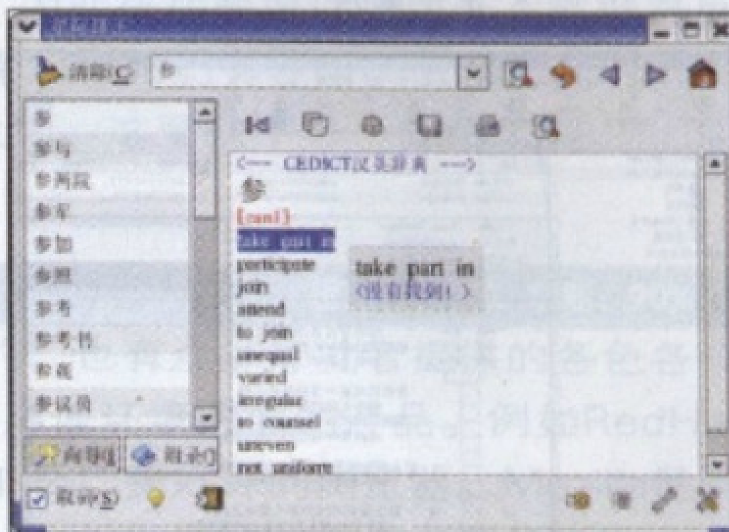
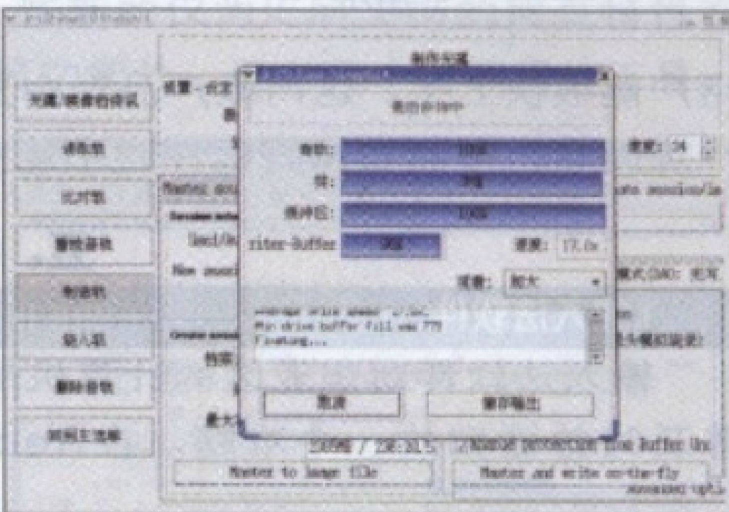


图28

2.词典翻译软件

易用性：80% 功能：90%

在Linux下有没有像金山词霸一类的工具软件呢？Stardict就是这样的一款精品（图29）。软件主体部分体积很小，不到0.5MB，为免费发布，但如果使用此产品，还需到作者主页或其它下载处找到符合自己需要的词典并进行正确安装，因为该产品已不仅为说汉语的用户设计，所以在下载词典时要注意看清类别且注意对应Stardict的版本号，否则即使安装好词典也不可中英互译或者干脆无法安装。软件的主页上还提供了TTS人声朗读包下载，以满足不同需要。总的来讲这款软件和金山词霸的使用方法类似，较易上手。


图29

六、光驱软件

易用性：75% 功能：80%

由于Linux可以把ISO文件当作一个文件系统挂接到任何位置，且由光盘生成ISO的方法也很简单，只要用一条命令就可将一张光盘中的内容全都“拷贝”到一个ISO文件，因此Linux的ISO相关软件较少见，虚拟光驱软件更是没有必要，这样唯一比较重要的就是刻录软件。RedHat 9自带的刻录软件是比较出名的XCDRoast，安装系统后上网升级此软件到最新版本，就可在中文界面下进行操作。利用此软件可进行光盘对刻、多段刻录、启动盘刻录、镜像文件刻录、音频CD刻录等（图30），没有提供刻录VCD等视频光盘的方法。基本上能满足日常的刻盘需要。

图30

系统篇：图形界面下的暗流

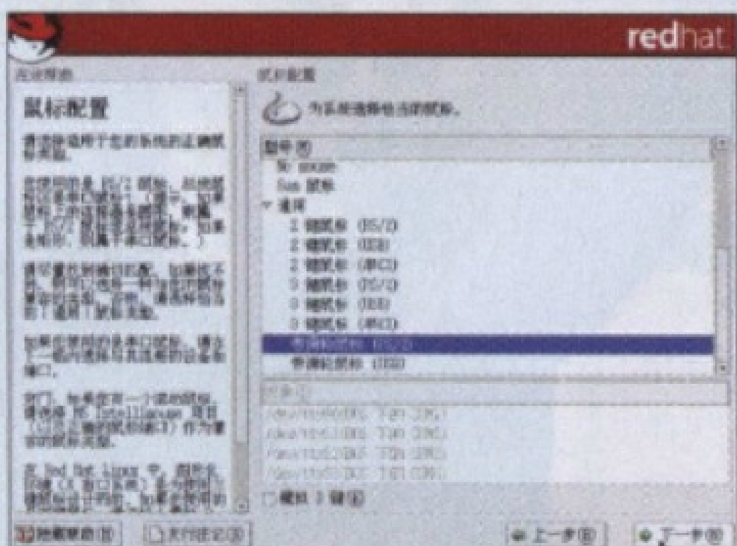


图31

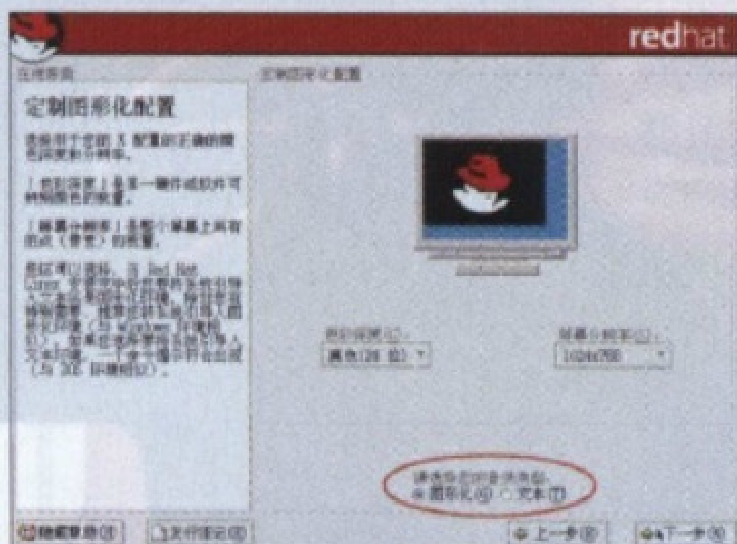
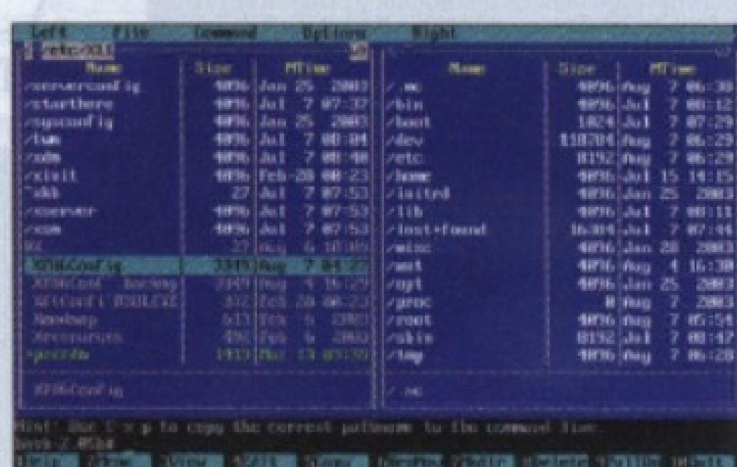


图32


图33

一、硬件安装

易用性：70% 功能：70%

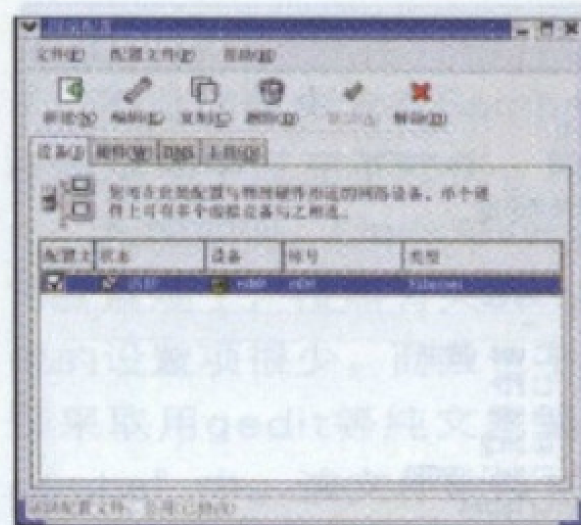
如今Linux对大部分硬件都有良好的支持，虽然不能对驱动的性能抱很大期望，但日常使用是没有问题的。一部分硬件在安装过程中可进行配置，更多的是在安装完成时自动配置的，下面我们就简单看看在视窗系统还没有被安装时，需要进行哪些硬件配置。在安装过程中需要配置的硬件包括键盘、鼠标、显卡和显示器，一般安装程序都会自动侦测你的硬件，给出相应选项（图31），如果不对可再手工调整。其实多数情况下你只需一路回车即可。这方面，Linux并不比Windows复杂多少。如果你不能十分确定自己硬件的兼容性，那么最好在安装过程中选择以命令行方式登录（图32）。

如果你没有选择以命令行方式登录，完成安装后又无法进入视窗系统，这就会是我们碰到的第一个麻烦，此时通常最方便的方法就是用单用户模式（不需要引导软盘或光盘）进入（具体方法较繁琐，这里就略过了），单用户模式不加载图形界面、不加载鼠标、也不加载网络，适合一般性的修复工作。一般来说我们会首先找到位于“/etc/X11”下的“XF86Config”配置文件（图33：实际是在一个软件MC的界面下进行操作），对其进行相应编辑并存盘退出，修改好后用“reboot”命令重启动，便可顺利进入图形界面了。

除去上述特殊情况，我们一般都可以在图形界面下对硬件进行配置。键盘和鼠标在主菜单的首选项中进行配置（图34），显示、声卡、打印机和网卡等则在主菜单的系统设置中找到相应项目配置。

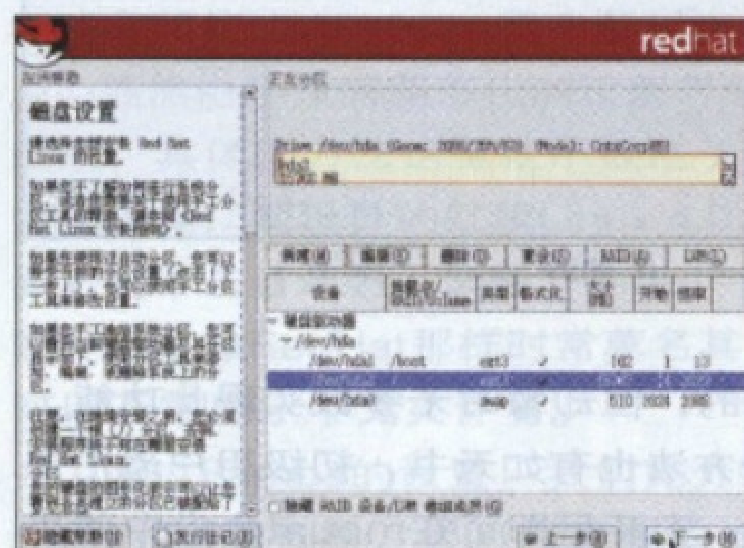

图34

声卡方面的配置值得一提，如果系统没有识别你的声卡，基本上驱动它的希望就很渺茫了。当然，我们也可以通过编辑/etc/modules.conf配置文件的方法来手动配置声卡，但对于大部分初级用户而言，这样做太过深奥甚至可能会弄巧成拙，修改时应尽量阅读说明书或HOW-TO文档。Linux的打印机配置相当方


图35

便，甚至比Windows的步骤还少一些，它不但可以配置本地打印机，还可以配置位于Linux和UNIX网络中的打印机以及独立的网络打印机。不过对于个人而言，我们最关心的还是自己的网卡或Modem能否被驱动，这一点上Linux对网卡的支持远好于Modem，这有可能是因为Modem的品牌和型号过于繁多造成的，配置界面见图35，设置项目与Windows大体相当。

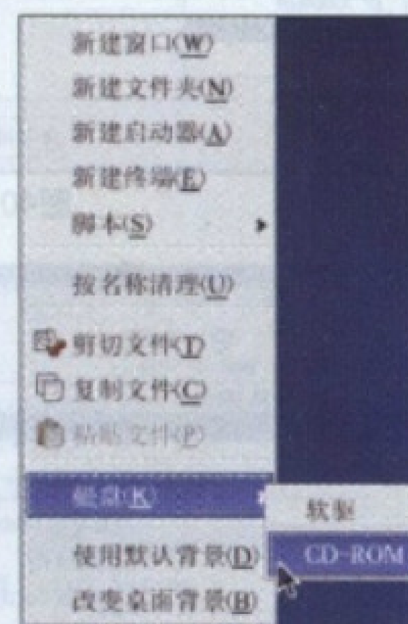
综合上述对硬件配置情况的考查，发现Linux的界面设计已趋于完善，除了一些名词用法和Windows有所差异，容易产生困惑外，界面本身并不难理解。功能上，显卡和声卡的可设置参数相对较少，这也体现出Linux在游戏和多媒体的应用上还颇为不足，其他硬件的设置则与Windows水平相近甚至更高。


图36

二、文件系统配置

易用性：60% 功能：90%

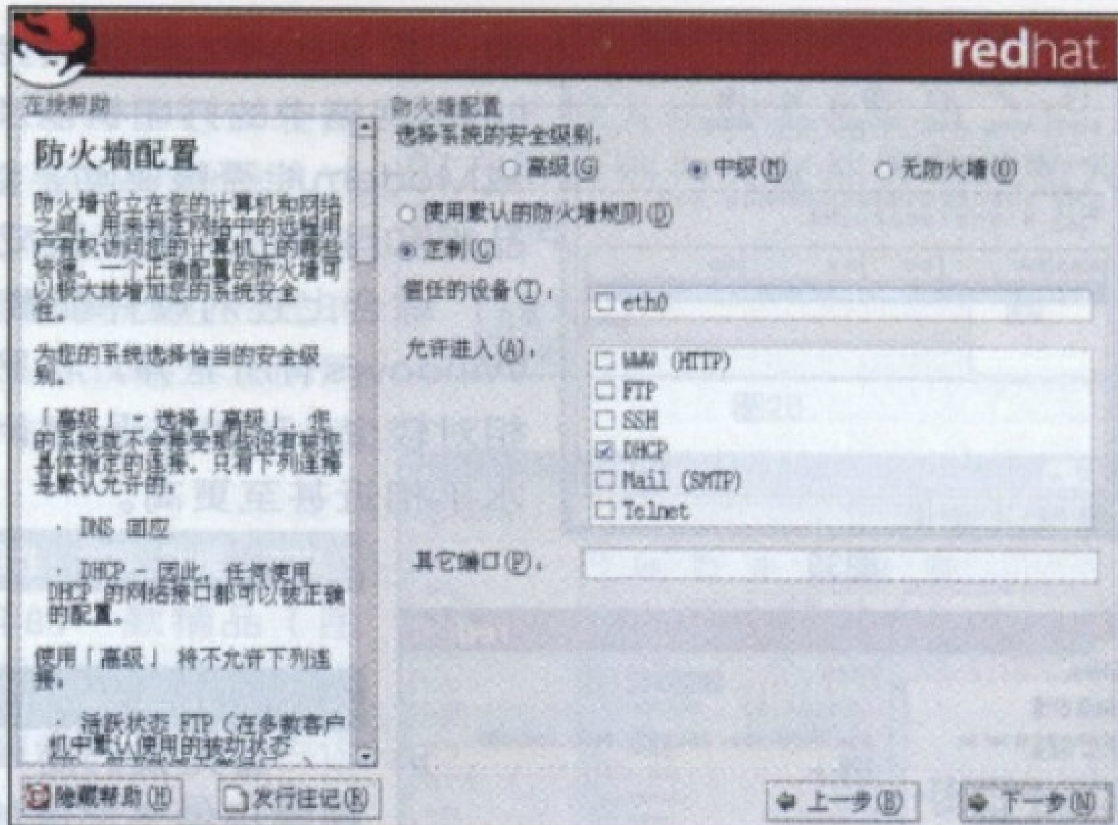
首先我们简单来看看在安装过程中如何用Linux的分区工具联系其他文件系统。安装程序提供了“自动分区”和“用Disk Druid手工分区”两种方式（图36）。自动分区是很实用的功能，很适合对Linux还不太了解的初级用户，否则，你可用Disk Druid完全自义分区。


图37

系统安装完毕后并不意味着在文件系统方面就万事大吉了，我们还需要学会加载软驱、光驱，最重要的是学会挂接硬盘中原有的FAT32及NTFS文件系统，才算彻底搞定，这和Windows相比有很大不同，因为Linux要使用一个文件系统必须先将其挂装在现有文件系统的某个点上。软驱和光驱的设置，系统已经为我们做好了，只需要在桌面上单击右键，并在磁盘菜单项中选择所需设备，此时桌面上就会增加相应设备的快捷方式（图37）。用完后，先要单击快捷方式选择“弹出”，然后才可以取出存储介质，尽管此功能已完全图形化，但相比Windows还是要复杂得多，而且使用起来不够方便。

除此之外，你可能还需要挂载非Linux分区、闪盘等存储设备，这些如无事先设定为默认挂载，都需

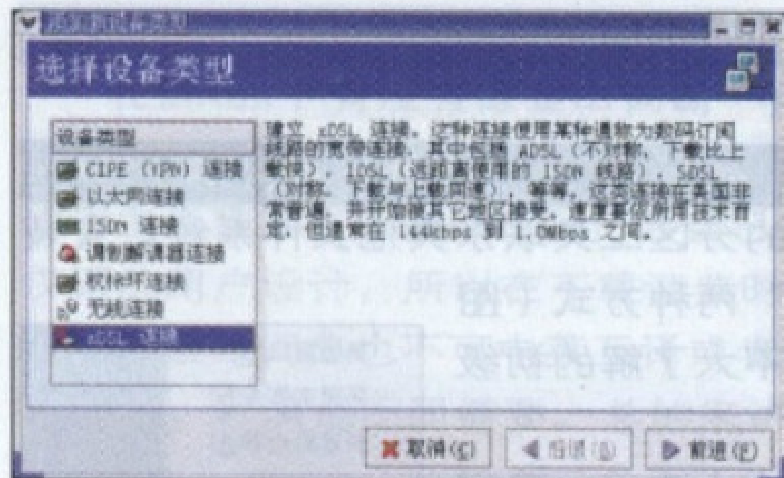

图38


图39

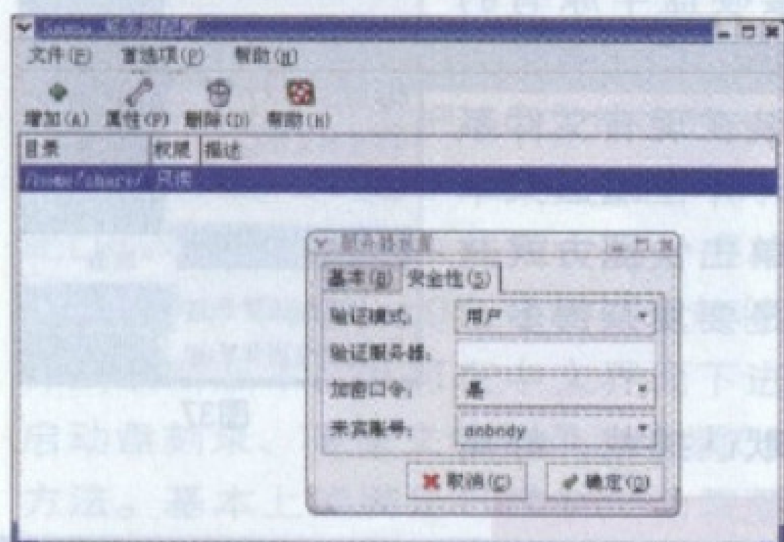
要以命令行的形式手动挂载。比如下面是正确挂载闪盘的一个命令行：

mount -t msdos -o iocharset=gb2312 /dev/sda1 /mnt/flash

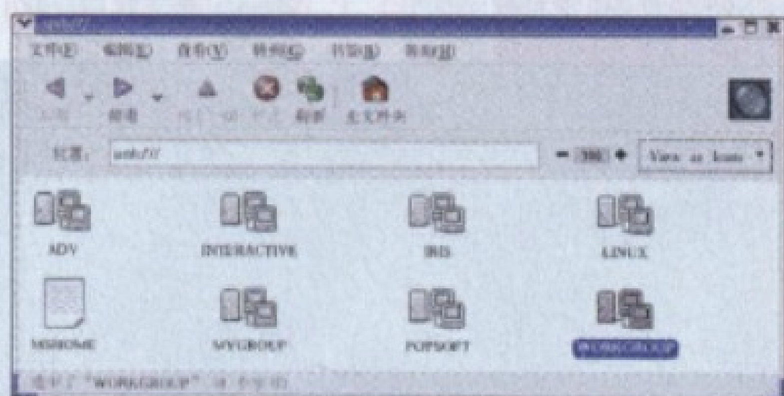
如果你对Linux暂无兴趣去尝试，可以不去理会其意义，只知道无法用图形界面实现挂装即可。实际上如果你的光驱里插入的光盘使用了中文文件名，又是在图形化界面和默认的安装状态上被挂载，中文文件名就会变成乱码，此时要么手动用命令行挂载，使用合适参数，要么去修改/etc目录下的fstab文件中的参数，再使用系统自带的磁盘管理工具进行挂载（图38：可进行挂载和卸载的工具）。


图40

这里要说明的是Linux对NTFS分区是有内在支持的，但却暂时无参数实现此功能，以往的方法都是编译内核模块，即便是最简单的编译方法也有如天书，初级用户恐怕很难搞懂。目前也可使用一款名为NTFS Driver的软件，安装后即可在mount命令中使用ntfs参数了。但是Linux对nfts分区的支持并不好，通常只可以读取，写入有可能会造成致命错误，甚至破坏分区，原因是NTFS为封闭式文件系统。另外，Linux还可以挂载ISO文件，也就是虚拟光驱的功能，还是使用mount命令，假设挂载目录已经建好，命令行类似于“mount -o iocharset=gb2312 /root/linux.iso/mnt/iso -o loop”一类。


图41

看了上面的介绍，准备一试Linux的用户可能有些沮丧，的确，Linux这种非图形化的挂载方法在一定程度阻碍了Windows用户的迁移。总体来看，Linux的分区功能非常强大，虚拟光驱的功能也是Windows本身不具备的，但界面都不够友好。而关于Windows分区的挂接更是Linux论坛中提问率最高的问题，无论手动挂载还是自动挂载都相当麻烦。对于闪盘等外接设备的挂载不是很稳定，而对于NTFS分区的支持则更不可靠。

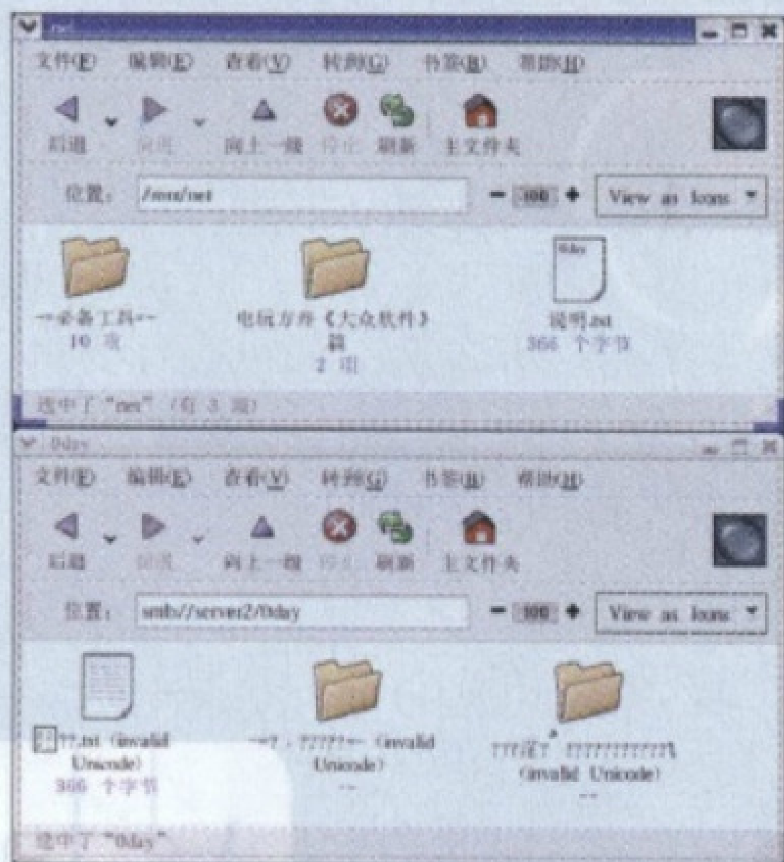

图42

三、网络配置

易用性：50% 功能：110%

RedHat Linux的网络配置从安装时就开始了，一般安装程序会自动识别网卡或Modem，并引导用户设置DHCP及DNS，如果你有固定的IP地址，填上去就可以了，更多的情况下，ISP是让用户每次自动获取的，这种情况下根本不需要任何设置就可以“下一步”了，之后可安装防火墙（图39）。在安装好Linux以后，你仍然可以通过视窗环境中“主菜单→系统设置→网络”及“主菜单→系统设置→安全级别”来对它们进行配置，这个过程和Windows一样一目了然。

如果你认为“网络”的配置界面仍然令你一头雾水，那也没有关系，Linux还在视窗界面下的系统工具中提供了一个互联网配置向导，如图所示，在这里，你可以根据提示，方便地配置调制解调器连接、以太网连接、ISDN连接、ADSL连接和无线连接等现在常见的几乎所有连接方式（图40）。


图43

无论你的电脑处于一个小型的家庭局域网中还是属于企业局域网的一部分，特别是这个网络中还有Windows系统时，能够访问它们就成了最重要的功能之一。为了实现这个功能，我们就必须了解“Samba”。它就是Linux下的文件及打印共享服务，通过它可以实现Linux与Windows间的资源共享。Sanba的配置视窗系统提供了图形化界面，可通过“主菜单→系统设置→服务器设置→Samba服务器”开启（图41：Samba图形配置界面）。如果局域网里含域，那么情况将比较复杂，会牵扯到Windows服务器端的设置，往往可能还要网管的配合才能完成，因此我们只介绍Linux主机处于工作组，并且与Windows主机处于同一子网中时文件共享的情况。

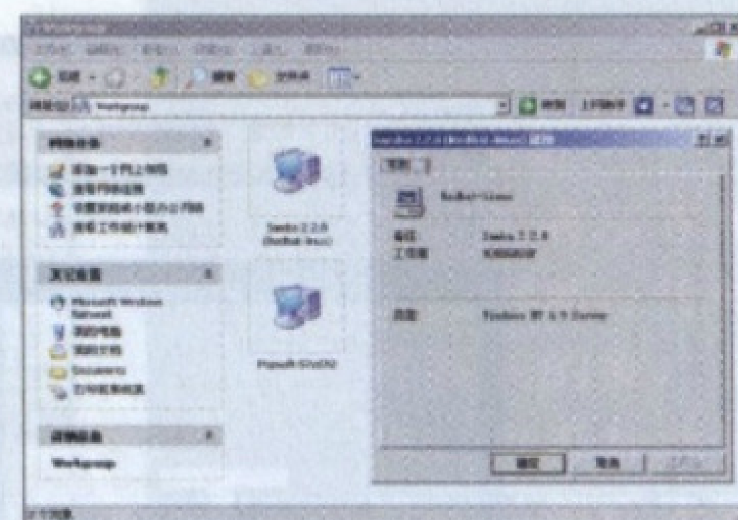
访问Windows共享，这项功能几乎不需要任何设置，主菜单中有一个叫“网络服务器”的项目，它的作用就和“网上邻居”相当，打开后就会自动搜索网络，读取计算机列表，不过这个过程往往相当漫长，可能还是和Windows网络的兼容能力较差有关（图42：打开Windows网络列表）。而且它和网络邻居一样，刷新得比较慢，对方主机更改一项设置后，经常需要在本机多次刷新才能得以体现。为了缓解这个问题，你最好让需要互访的Windows和Linux主机处于一个工作组当中，这样访问起来会快一些。

当Linux访问Windows时，对于同样处在工作组的Windows主机，Linux一般是可以通过“guest”账户访问（域中则不可以）。不过，这不包括访问共享名为中文的目录的情况，因为包括RedHat在内的大部分Linux发行版都不能正常显示中文的共享目录。遇到这种情况可通过命令行挂载的方法来解决，例如：

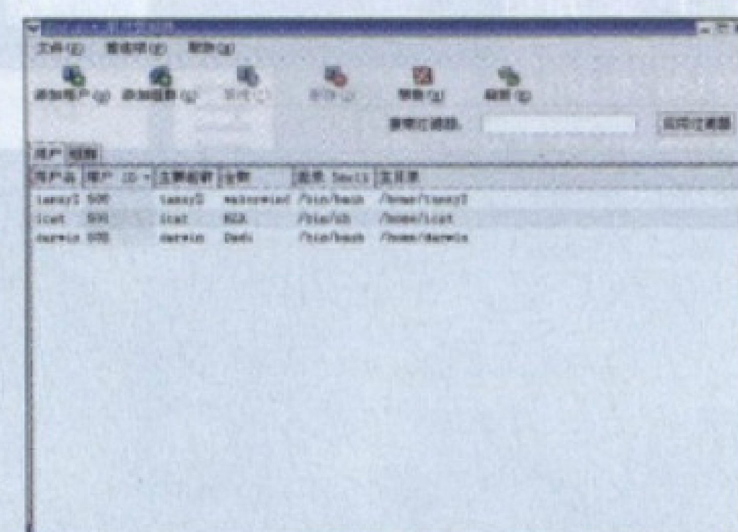
mount -t smbfs //Popsoft/共享 /mnt/net -o iocharset=gb2312

不过这条命令在Samba v2.0.7版上很是奏效（图43：前后对比，注意文件夹名），在新版本中反而不好使，原因暂时不明，至少说明有兼容性的问题。

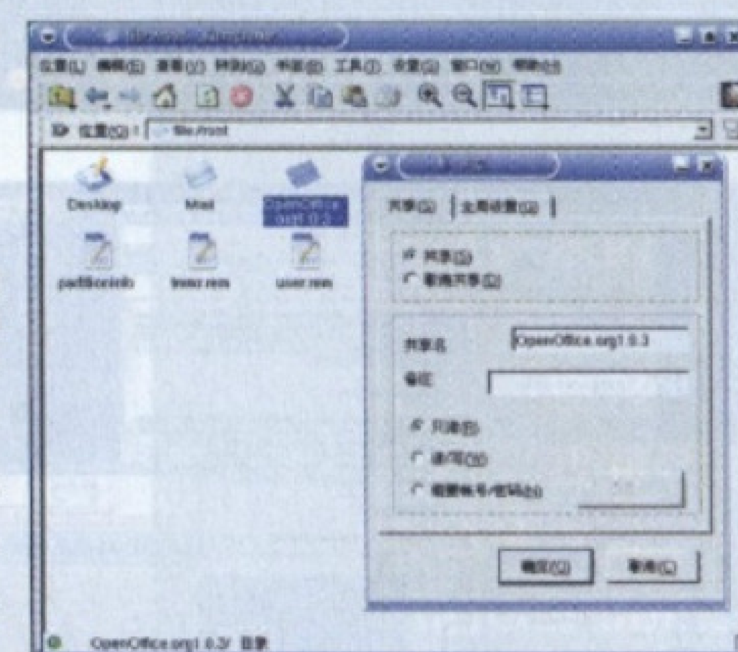
无论如何，Linux对Windows的访问除性能比较差外并无大碍。但Windows访问Linux可就麻烦了，按照有关Samba服务器图形界面设置的说明，往往不能成功，因为图形界面中的设置项很少，而且也不能详尽了解目前的设置情况，所以我们建议设置Samba服务最好采取用gedit等纯文本编辑工具修改smb.conf文件的方式，这个文件就处于“/etc/samba”中。该文件的格式与Windows中的INI文件非常类似，也分出很多字段，行首为“#”或“;”的为注释行，其中包含的设置参数非常多，既需要细心又需要懂得很专业的知识才有可能让Windows用户顺利访问该Linux主机的Share目录（图44）。


图44

显然由于没有图形化的设置界面或向导提供正确的参数设置方法，Samba的配置相当麻烦，具体的方法这里就不叙述了，总之与Windows比起来相去甚远。说到这里不得不提到国内厂商设计的红旗Linux 4.0，它把Linux的目录共享做得像Windows一样简单，只要右键单击目录名，选择“共享……”即可（图45），而且我们发现该功能的兼容性相当好，不会像RedHat那样时常莫名其妙地共享失败。而且红旗Linux访问Windows共享时也可以正常显示中文文件名。


图45

通过Samba的设置，我们充分体会到了Linux的繁琐性，尽管它也有可视化的界面——Samba服务器，但可设置参数太少，意义不大。在Windows如此简单的工作，到了Linux里几乎使初级用户难以实现。尽管Linux对Modem、ISDN和xDSL的设置很容易，但考虑到更为繁多的局域网应用，我们还是只能给它个“不及格”。而Linux在网络功能的方面却是另外一番景象，至少专业版的Windows XP绝对不是对手。


图46

四、多用户配置

易用性：100% 功能：110%

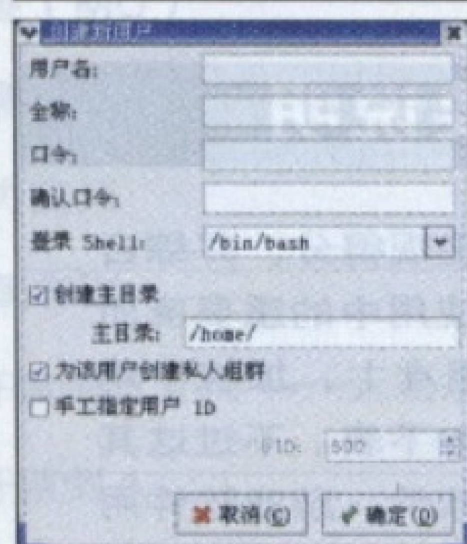


图47

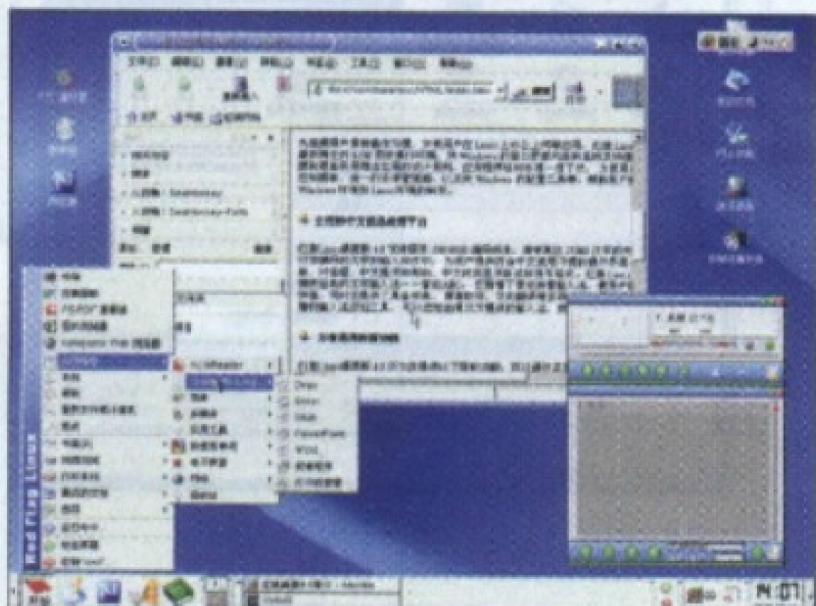
Linux的多用户管理，似乎不是人们热衷讨论的话题，因为通常人们只是用它实现普通的多用户登录而已，实际上Linux的用户与组群机制相当复杂，而且功能也强于Windows。设置多用户除了可以将不同使用者的系统环境截然分开外，还可以用来进一步限制用户的各种权力。因为在Linux中不仅用户，所有目录和文件也都有自己所归属的组群，它们的归属关系和用户交织成一个复杂的“权力网”，什么人能做什么事，都是清晰可见的。

好了，我们先来看看用户和组群是怎样建立起来的。打开“主菜单→系统设置→用户和组群”，出现如图所示画面，这就是用户管理软件的界面（图46），在这里可以方便地添加、删除、设置用户和组群。添加用户窗口中，除常规的用户名及密码设置外，还有一些在Windows中不会见到的项目，如登录



图48


图49


图50

Shell、创建主目录、为该用户创建私人组群等（图47），其中有一部分是Windows就有的，但被复杂化了，其余则是Linux出于安全有更多的用户策略考虑。

用户管理程序也具备诸如使用户失效，密码多久过期，或下次登录时更改密码等设置选项，这方面它与Windows的情况差不多，不同的是Windows如果不使用NTFS分区，分别指定用户的安全性就几乎体现不出来。而WinXP快速切换用户的功能又是Linux视窗系统中图形界面所不具备的。不过Linux的多用户表现与其他大项相比，算是比较中规中矩一点，即不特别突出也不特别强大，但总的来说还是要优于Windows的。

五、桌面设置

易用性：100% 功能：150%

如果抛开中文的问题不谈，Linux对于桌面、窗口及面板（相当于Windows中的任务栏）等界面的定制能力已远远超过了Windows。KDE在这方面尤为突出，下面我们就以KDE 3.1为例来说明这个问题。

顺便说一下，KDE的系统设置界面非常友好，打开主菜单的中的"控制中心"，几乎所有的设置项目都被集成到了这里，操作非常方便（图48）。仔细观察一下窗口就会发现关于XWindows的外观设置就有10余项之多，这里很多项目和效果是Windows不具备的，其中启动反馈、图标、窗口装饰、窗口内各个部分的风格、鼠标3键点击窗口不同位置时所做的动作等，都设计得很精致，实际上只要你有创意，就可以把整个X界面变得"面目全非"（图49：还记得《剑鱼行动》中那台界面超酷的电脑吗？看这个Linux界面像不像？）。

说起Linux的字体可就不那么乐观了，中文支持及字体一直是Linux的"老大难"问题。有关中文支持的问题，前面已经说了不少，下面还是来说说中文字体吧。早期RedHat的中文字体少得可怜，而且样貌实在惨不忍睹，现在虽然有些改善，但仍然存在一些问题，比如很多字体设置不出诸如粗体、斜体之类的效果，字的边缘模糊，颜色深浅不一，特别是笔画的边缘处很浅，如果字号小一点就感觉整个字都很浅，看不清楚。

为此，很多人开始想办法将Windows中的字体文件安在Linux上，事实上这种做法是可行的。进入/usr/share/fonts/zh_CN/TrueType目录，新建一个自己的字体目录，名字随意，比如"myttf"，然后将Windows的宋体字文件"simsun.ttc"拷入该目录。在控制台下运行"ttmkfdir>fonts.dir"命令之后，myttf目录下会出现两个新文件：fonts.dir和fonts.scale。再进入/etc/X11目录，用文件编辑软件修改配置文件XF86Config，在"FontPath"unix/:7100""前添加如下句式："FontPath"/usr/share/fonts/zh_CN/TrueType/myttf""，然后在"Module"段中添加"Load"xtt""，重新在语言选项中选择中国和简体中文后重启，便可以选择simsun字体了，这下效果是不是好多了？不过你可能会发现这时英文字体又不怎么好看了，唉，其实这个问题也不是不能解决，但是又要长篇大论地配置fonts.dir才行，我们只是想让大家了解它的现状，况且字体也是有版权的，这里就不再多提了。

关于字体问题，这里要说一些题外话，国产的Linux在这方面做得比较出色，比如刚刚提到的红旗Linux 4.0，它的字体无论中英文均非常锐利，而且字形也很不错。乱码问题也基本上被彻底杜绝了，XMMS播放器也完全可以显示中文歌名（图50）。但国外发行版的字体及字符集兼容问题一直存在，而且在这方面RedHat也不是做得最好的，Mandrake和Turbo都要比它出色。

不是结论的结语：对于一个有蓬勃生命力的年轻人来说，下任何一个结论都是轻率的，我们只能试着去描述他，去关注他。对于撰写本报告的两位晶合实验室成员来说，一贯在Windows下的工作让这次为时不长的经历更像一次探险，虽然到最后拖着疲惫的身躯如同幽灵一般出现在大家面前，但是他们心里却留下了惊险而带些美丽意味的印象。P

总分及简要说明

根据以上各个项目的主观得分，并综合考虑各项目在计算机日常使用中的重要度而分配以不同权重（以1为基准），加权平均计算后得到了最后的评分如下表。不过这其中并没有包括对设计制作软件、游戏软件用特殊类软件的考查，根据我们的经验，如若全面考虑，易用度不会与此结果有太多差距，功能则可能会降低5个百分点左右。

项目	权重	易用性	功能
音频播放	1.2	75%	90%
视频播放	1.2	70%	90%
图像浏览	0.9	90%	80%
图像处理	0.8	100%	120%
办公软件	1.4	85%	80%
网络浏览	1.3	90%	90%
下载/FTP	0.8	90%	80%
即时通信	1.1	80%	65%
邮件客户端	1.1	90%	90%
输入法	0.5	70%	90%
词典翻译	0.7	80%	90%
光驱软件	0.6	75%	80%
硬件安装	1.7	70%	70%
文件系统配置	1.5	60%	90%
网络配置	1.3	50%	110%
多用户配置	0.5	100%	110%
桌面设置	0.4	100%	150%
总分	–	78.24%	89.15%

注：相对于Windows XP Pro系统的百分比。

工具快报

最近一个月来，笔者所在单位进行新征管软件系统的推广工作，每天都要加班，忙得昏天黑地，彻底丧失了休息和周末的概念。好在这样的机会不是太多，何况读者们看到这期杂志的时候，偶恐怕已经解放了。什么？你问我在这段时期是怎么抽出时间写稿子特别是前言的？莫非是在风行水的残酷迫害下？……这个……还是放过我吧，我可不想毁掉他在读者心中的Gentleman形象……

■河北 李岩

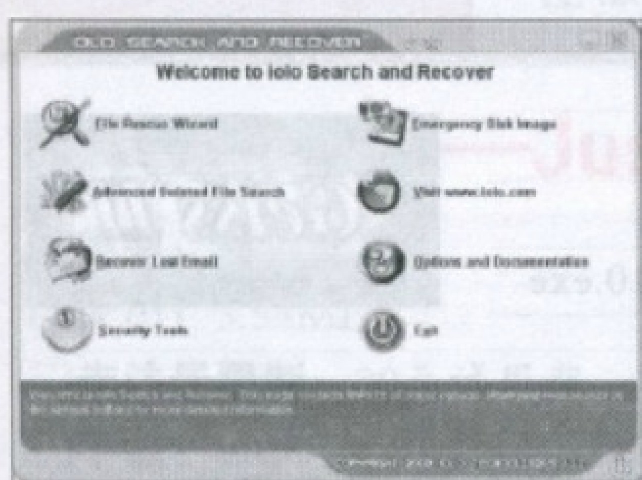
有备无患——Search and Recover



□**类型**：系统加强　□**版本**：1.0
□**大小**：1.89MB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：30天试用期　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://ftp.iolohost.com/searchandrecover.exe

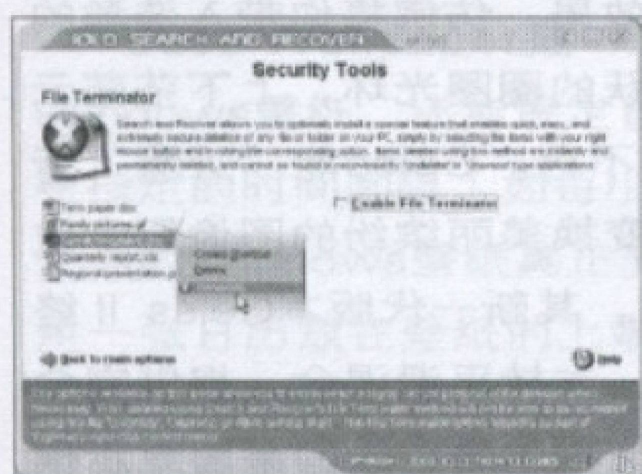
Search and Recover是由著名软件公司iolo新近推出的一款工具软件，其强大的功能着实让笔者感到震撼。在人们同电脑打交道越来越频繁的今天，总免不了遇到误删文件的情况——如果这个文件碰巧对你来说很重要，那种感受别提多难受了，Search and Recover就是为解决这个问题提供的数据恢复软件。软件内含强大的搜索功能，具备在恢复已删除文件前进行预览的功能，帮助你迅速找到所需文件，非常方便；拥有为紧急情况恢复准备的高级磁盘成像工具。看看它的主要特色：

3个简单的步骤进行恢复：救援向导可通过简单的3步来恢复重要的文件和文件夹——选择搜索文件的类型，再选择寻找这些文件的位置，然后点击一下即可对已搜索项目进行恢复，就是这么简单！


漂亮的主界面

恢复丢失或已删除的E-mail：当意外删除一封重要的E-mail，不要浪费时间沮丧了，使用Search and Recover来恢复失去的E-mail吧（支持Microsoft Outlook、Outlook Express、Netscape Mail和Qualcomm Eudora）。

可在除硬盘外的更多设备上使用：在数码媒体设备上丢失过图像、歌曲或重要文件么？Search and Recover可恢复放错地方的数据，支持数码相机、MP3播放器、USB闪存和其他数码装置。

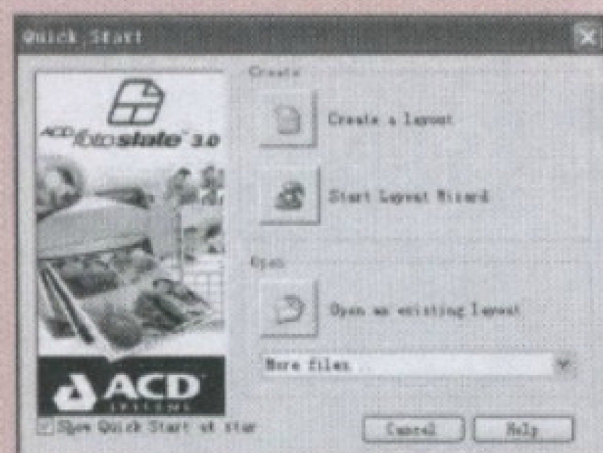

安全工具设置

终极应急备份：可为储存驱动器创建磁盘镜像快照文件，并且作为一个完全独立的驱动器使用，这对某些紧急情况非常重要，确保重要文件在被覆写前的可恢复性。

安全工具：软件附带的安全工具，可用来保护电脑和数码媒体设备上的隐私和敏感信息，安全删除任何文件和文件夹，或从系统中清扫已删除信息。

精彩打印——ACD FotoSlate

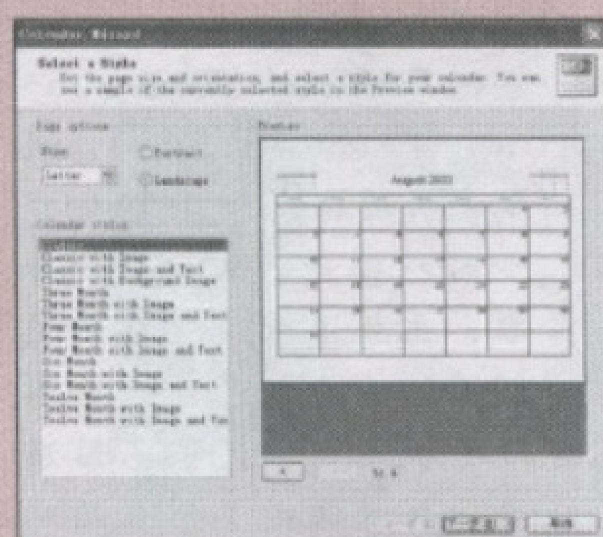
□**类型**：打印软件　□**版本**：3.0
□**大小**：5.61MB　□**性质**：试用
□**未注册限制**：30天试用期　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://files.acdsystems.com/english/plug-ins/fotoslate.exe


快速开始能让你轻易上手。

ACD FotoSlate是著名看图软件ACDSee的开发公司ACD Systems为家庭用户和专业人员提供的易于使用的数码照片打印软件。可制作印刷品、相册、日历和联系簿，使用预置方案创建自己的打印作品，使用方便。

特色1：使用向导和超过450种的预置方案进行轻松打印

"不能再简单了"——Popular Photography杂志这样评价这款软件。确实很简单，只需选取照片和页面方案，将图像拖拽到页面然后打印即可。软件附带了超过450种的预置方案，页面尺寸包括4×6、5×7、信封、小报、A3、A4等；版面风格包括单页面多重图像、专业印刷品、CD和DVD包装、联系簿和贺卡；可选择16种日历样式，包括传统的壁挂式和袖珍日历。通过这些方案完全可创建专业风格的作品。


使用向导设计打印日历。

特色2：风格化和设计你自己的打印

通过"剪切"图像到椭圆形区域实现风格化，可增加阴影、醒目的边缘和框架；修正和编辑照片而无需改变原作；可随意添加文本说明、版权标志和背景颜色；设计自己的页面或修改现有的预置方案来适合需要，然后将它们保存以便再次使用。可使

用标尺、栅格和打印指导来方便地排列图像和文本，或根据自己需要使用更多的高级工具。另外还能为贴画、海报、剪贴簿页或包含标签的照片创建分层图案（只需使用Front-to-Back命令）；你甚至可以预设一张特定的图像或几条文本内容，每次使用时都显示在页面上——对经常使用Logo、版权保护标志等图案的人士很有帮助。

特色3：强大的功能可获取更好打印效果

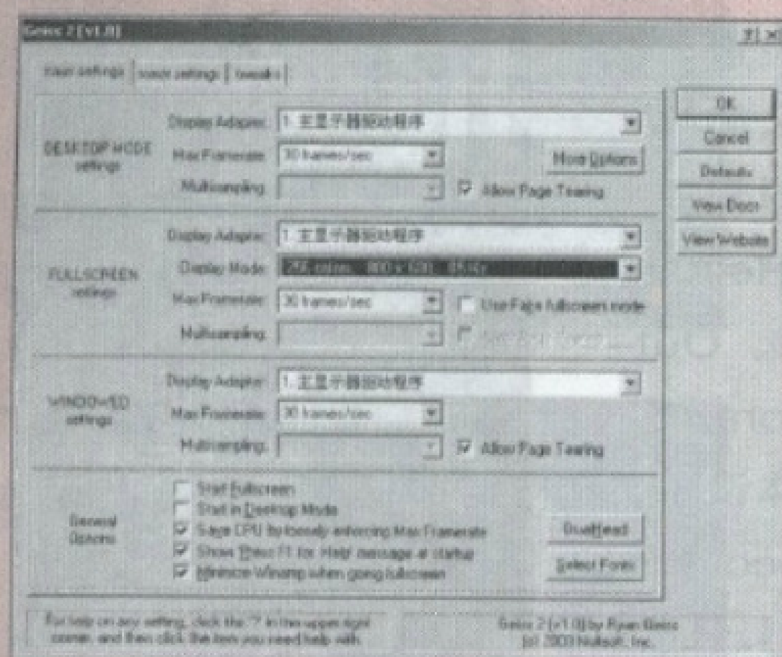
使用FotoSlate的EXIF 2.2打印支持或ICM 2.0和ICC颜色特性，可从相机到最终打印获得丰富、准确的颜色表现；只需指定每个尺寸需要打印的数量，FotoSlate就会在很短时间内给你最佳打印效果；FotoSlate的"Clear IQZ"数码图像处理技术让你只需点击一个按钮，即可改善低分辨率照片的质量，从而获得更好的打印效果。

注：第一次使用需在线申请30天试用注册码。

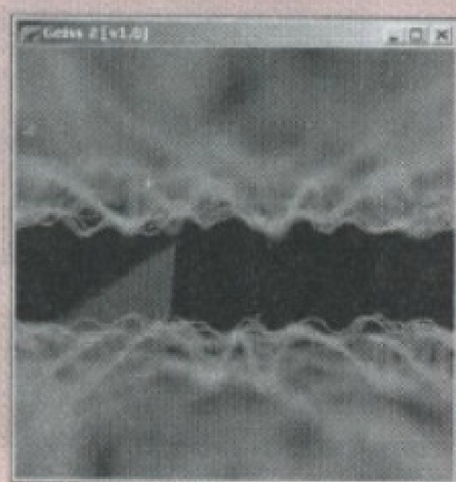
EXIF：数字相机交换影像文件格式标准，最新版的2.2标准由日本电子情报产业技术协会于2002年4月份公布，相比以前的2.1标准，增加了很多与拍摄相关的信息，包括闪光灯、曝光模式、曝光时间、光源、主体距离、主体占画面整体比例、是否使用数字变焦等，以更准确地传达拍摄现场的特性。

ICM和ICC：皆为跨平台色彩数据传递规范。ICC（国际色彩联盟）为开发、应用和促进跨平台的色彩数据传递的国际性组织，ICC色彩规范以其英文缩写命名；ICM是微软引入的色彩管理规范，Win95中引入了ICM 1.0，到了Win98升级至2.0版本。

美丽万花筒——Geiss Ⅱ



众多的设置选项



视觉效果中的一种

□**类型：**Winamp视觉插件　□**版本：**1.0
□**大小：**142kB　□**性质：**免费
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP
□**下载：**http://www.nullsoft.com/free/geiss2/geiss2_10.exe



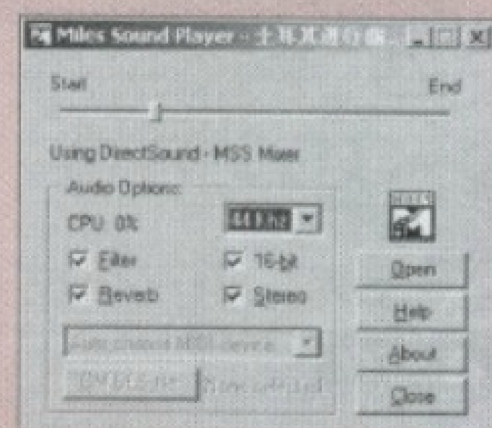
Winamp的老用户恐怕没有几个不知道Geiss这款超酷的经典视觉效果插件的。笔者试用过许多视觉插件，始终觉得华丽的Geiss效果最好——当音乐开始时，梦幻般令人眼花缭乱的丰富视觉效果，仿佛将你带入浩瀚的太空和时空隧道，周围是随着音乐节奏起伏跳跃的圈圈光环，上下茫茫云海光波流转，前方点点光晕……的确让人陶醉不已。Geiss能"听懂"音乐，让你用眼睛欣赏音乐；随着音乐节奏自动变换美丽缤纷的图像显示效果，产生实时动态图像效果。在沉寂了3年多后，其新一代版本Geiss Ⅱ终于发布！新版本依然免费，拥有更高的分辨率，支持平滑混合，提供完全的多显示器支持，采用新的动作和色彩。值得一提的是全新的桌面显示模式，可在不妨碍工作的前提下在桌面欣赏精彩的视觉效果，大家不妨试试吧（快捷键：ALT+D）！

注：支持Winamp 2.72及以上版本，支持Winamp 3（需下载经典视频内容支持）。

耳朵的享受——The Miles Sound Tools

□**类型：**音频工具　□**版本：**6.5e
□**大小：**506kB　□**性质：**免费
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP
□**下载：**http://www.radgametools.com/down/milessndsys/milest32.exe

Miles音效系统是当今世界得到广泛应用的游戏音频技术，从1991年诞生之日起，已有超过2700种游戏采用了这项技术——暴雪公司的暑期大作《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》就采用了出色的Miles音效系统！1998年，Game Developer杂志授予Miles音效系统"Front Line Hall of Fame"荣誉。这里推荐给大家的The Miles Sound Tools，包含Miles Sound Studio、Miles Sound Player和MIDIEcho共3个组件，大家不妨试试Miles Sound Player，相信其出色的音频播放效果绝对让你感到震撼！Miles提供全面的数码音频支持和成熟的MIDI支持，拥有超快、优化整合的数码混音（比DirectSound和Sound Manager快），提供硬件MIDI支持，内置软件MIDI合成器，支持音频格式转换和MP3解压，内置17-DSP数码音频过滤器，支持软件EAX混音，支持高/低等级流媒体播放，支持3D音频插件技术如EAX 1/2/3、杜比环绕等。

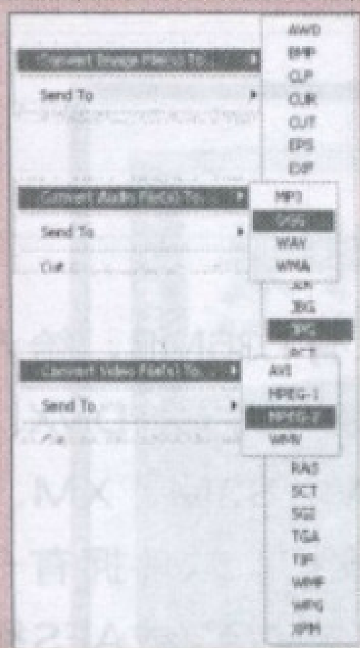


简洁的Sound Player

EAX：全名Environmental Audio Extension，是创新公司在发布SB Live!声卡时所推出的API插槽标准，主要是模拟一些特定环境的声音效果，如音乐厅、走廊、房间、洞窟等，并且通过多个音箱发出不同声音的方式，达到立体的声音效果。

格式随意转——ContextConvert Pro

□**类型**：多媒体编辑 □**版本**：1.1
□**大小**：6.75MB □**性质**：共享
□**未注册限制**：15天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://ftp.mystikmedia.com/setup_ccp.exe

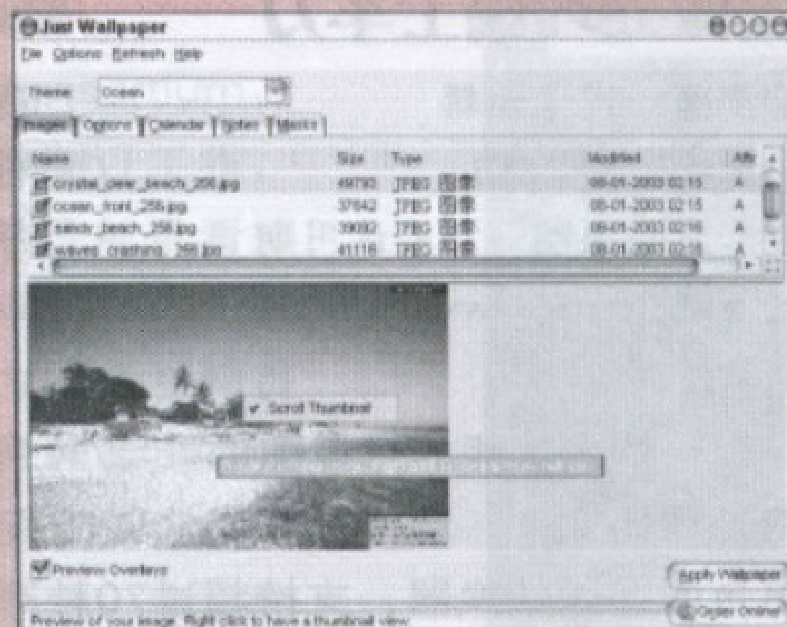

可转的内容真不少。

ContextConvert Pro是一款使用方便、功能强大的工具软件，可对几乎所有多媒体格式进行转换。虽然同类转换软件也不少，但就方便性而言，笔者觉得没有比它做得更好的。软件与Windows紧密整合，可通过Windows关联菜单进行即时转换操作——只需在任何音频、图像或视频文件上用鼠标右击，就能选择将它转换为软件支持的格式。它是优秀的音频转换器、图像转换器，并且同样也是出色的视频转换器。另外，软件提供对多帧图像（如GIF动画图像）转换的广泛支持，可将一种多帧格式转为另一种，或任意将其中的某帧提取出来成为单独图像文件，当然也可由多幅单独图像生成一个多帧图像文件。

不只是壁纸——Just Wallpaper

□**类型**：图像处理 □**版本**：2.04
□**大小**：3.54MB □**性质**：共享
□**未注册限制**：20天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.lincolnbeach.com/downloads/justwallpaper.exe

Just Wallpaper是一个优秀的工具软件，可让你管理和浏览所有的Windows壁纸，还能设定自己的主题和增加自己喜欢的所有壁纸图片；可在指定的时间间隔（如每小时、每4小时）更换壁纸。Just Wallpaper还会使你的Windows壁纸真正变得“特别”——让壁纸实现一些功能，例如可用一张日历放在壁纸的上端，显示当前的月份或连续显示三个月份，你就再也不用到处寻找日历了，它就在你的面前！除了日历，你也可以在桌面上放一些重要的提醒，以免忘记这些事情。软件还提供“Power Search”功能，可快速扫描硬盘来寻找Windows壁纸的链接；此外还具备大量的配置选项和特效，这里不再赘述。Just Wallpaper是非常灵活和智能的工具，使壁纸不仅充满乐趣，而且提供实用的功能，笔者用过许多壁纸变换软件，感觉Just Wallpaper是其中最好的，相信你用后也会喜欢上它！


有苹果机风格的主界面

专业效果屏保制作——GraFX Saver Pro

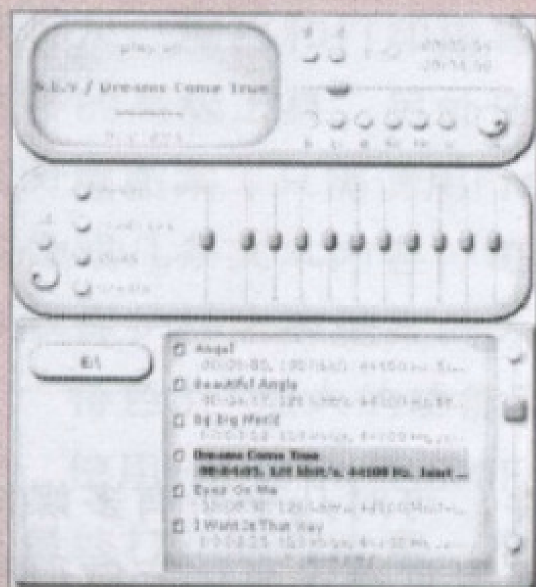
□**类型**：屏保制作 □**版本**：3.6
□**大小**：8.03MB □**性质**：试用
□**未注册限制**：20天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://cdhnow.com/setup_gs.exe

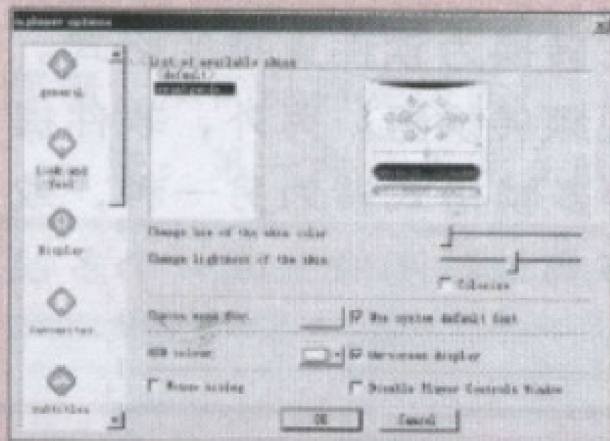


华丽的软件LOGO


屏保制作界面

想快速制作出一个漂亮的屏幕保护程序，让大家用惊奇的目光注视你吗？呵呵，不妨试试这里推荐给大家的GraFX Saver Pro，相信你会迅速成为一个屏保制作“高手”。该软件可通过图片、动画、视频和音频快速创建具有专业效果的屏幕保护。不像其他同类软件那样只能让你使用3到4种多媒体格式，GraFX Saver Pro支持超过70种图像/视频格式！它提供了超过2000种的特效，可对屏保的各种关键元素提供完全控制，如过渡、效果、显示时间、背景、文字特效……值得一提的是，使用GraFX Saver Pro创建屏保，完全不需要其他任何工具软件，真的够强悍！我们可使用它方便地制作视频屏保、照片屏保甚至公司介绍及产品展示等。


淡雅的软件主界面


这个换肤功能和别人有点不同。

精致的媒体播放器——n.player

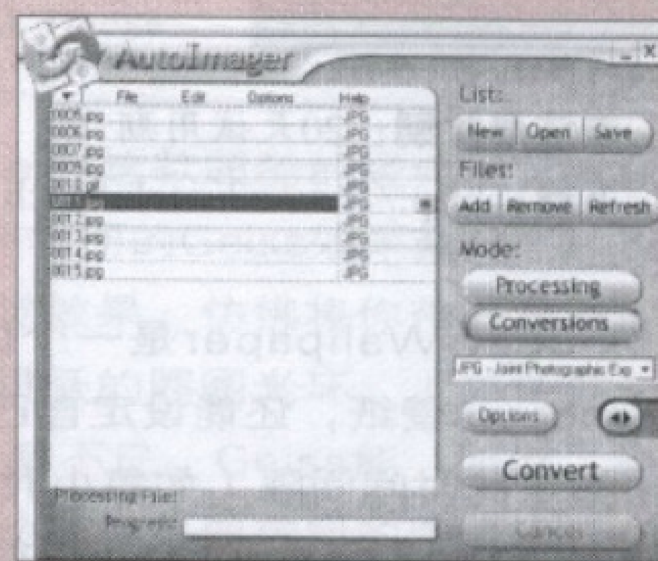
□**类型**：媒体播放　□**版本**：1.12.07
□**大小**：1.36MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.samo-systems.cz/uploads/media/nplayer_install.exe

一款新兴的多媒体播放软件，界面漂亮、功能强大，安装文件仅有1.36MB，给人的感觉非常精致。n.player可播放大多数常用的音频及视频格式，视频方面支持DivX、XviD、AVI、MPEG1/2等格式；音频方面支持MP3、OGG、WAV、S3M、XM、MOD、MID等格式；还可安装相应解码器获取对其他较特殊格式的支持。软件拥有一个高质量的10波段音频均衡器，还可接听Internet收音广播（MP3、WAV或AFS格式）；当播放音乐CD时，可降低CD-ROM速度以减少噪声；播放列表支持常用的PLS、M3U和ASX格式，可将列表文件存为M3格式。播放DVD时如遇到坏点，可自动跳过，并可自动设置DVD字幕。播放视频时可自动调整窗口，具备全屏播放功能，支持缩放、旋转和扫描，可调整亮度、对比度和饱和度。另外，n.player支持换肤特性，其官方主页有多种漂亮皮肤供下载；可在系统任务栏实现基本功能的控制。

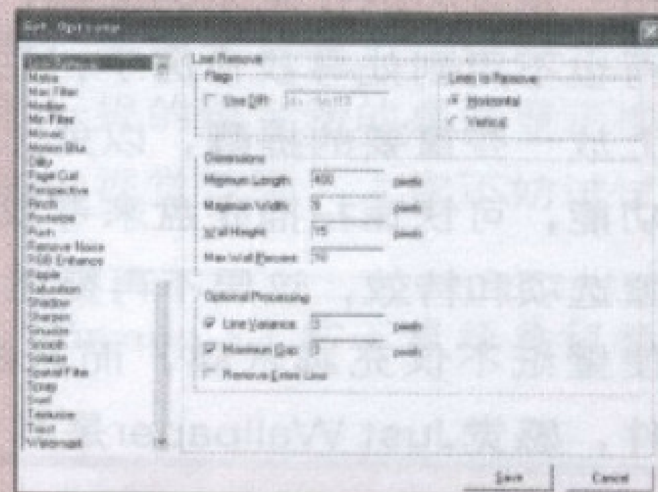
图像处理瑞士军刀——AutoImager

□**类型**：图像编辑　□**版本**：2.8
□**大小**：13.2MB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：15天试用期　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.mystikmedia.com/download/setup_ai.exe

一款全功能的批量图像处理/转换软件。该软件易于使用，你只需点击想转换或处理的文件，选择转换或处理任务的选项即可完成任务。AutoImager作为一个出色的图像转换器，支持超过70种不同的图像格式，提供多种方式来增强和修改图像；全面支持多帧图像转换和处理，使其成为应用非常广泛的图像文件格式转换工具。对整个目录的所有图像，所有的操作都能以批量模式完成，同时图像目录能被保存，供以后再次载入。整个软件的功能都是高度可定制的，所有的处理和转换操作具备众多选项，能随意设置以获取最灵活的控制，同时AutoImager提供广泛的命令行支持，有超过130种配置命令可选择，可方便地按标准创建批处理文件来执行图像处理任务；你可以让自己的电脑定时运行批处理文件，让AutoImager自动进行图像处理任务……怎么样，有否心动？赶快下载试用吧。



转换图片主界面


众多的图片处理方法及设置

软件升级快报

SnagIt 6.3：著名抓图工具软件。新版本增加图像边缘效果，新增Microsoft Excel插件，支持更多图像文件格式，增强了Windows图标文件格式支持，可在图像捕捉区域外面加上文本说明，增强了附带的插件功能。下载地址：ftp://ftp.techsmith.com/Pub/products/snagit/SnagIt.exe。

DirectX 9.0b：微软音视频系统增强组件。新版本主要修正了DirectShow对MIDI文件参数的错误检测问题，从而避免造成系统漏洞、防止黑客入侵。下载地址：http://download.microsoft.com/download/c/9/c/c9c8a1d4-7690-4c98-baf3-0c67e7f3751f/dx90b_redist.exe。

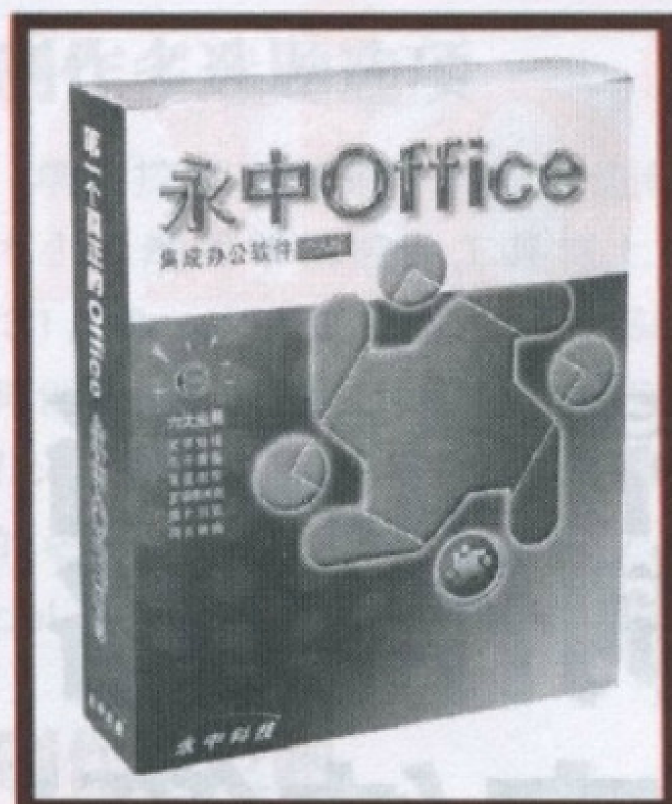
DirectDVD 5.2：知名DVD播放软件。新版本支持DVD到MP3的完全数字音频编辑，支持Digital HI-DX混音和压缩，增加对Matrix 2.1-7.1音箱的支持，加入不少音频新特性。下载地址：http://www.orionstudios.com/direct/DirectDVD.exe。

ICQ Lite Build #1253：著名即时通信工具。新版本可添加AOL和AIM用户并与之进行聊天，可以XML格式显示聊天记录，新增更多表情图标，使用F3键可快速查询联系人，支持换肤和颜色切换。下载地址：ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQLite/icqlite.exe。

jv16 PowerTools 1.4：著名系统优化设置软件。新版本包括一些重要的改进和新特性，如注册表监视器和文件清理工具，另外采用改进较大的全新用户界面。下载地址：http://www.macecraft.com/downloads/jv16pt_setup.exe。

业界动态 TRENDS

永中将发布Office 2003



永中公司近日宣布其全新的升级版本永中Office 2003即将上市。新版本没有延续以往的命名方式，而是用永中Office 2003版替代了计划中的永中Office 1.1版。据悉，永中Office 2003在保持原有产品特色如应用、界面一体化等基础上，在速度和兼容性方面有所突破，此外新版本对硬件配置的要求降低，并解决了受制于Java语言的速度问题。与软件普遍强调二次开发有所不同，永中将这个版本的重点仍然放在兼容性上。永中公司表示，对Office产品而言，目前国内厂商面临的核心问题仍然是产品兼容性问题，这是最基本也是最重要的，不能本末倒置。解决兼容问题实际上并不是简单读懂微软文档格式的问题，只有做到产品功能的完全覆盖才能从本质上解决问题。

网页表单标准有新进展



全球资讯网联盟（World Wide Web Consortium，W3C）已延迟了一段时间的网页表单标准制订工作，终于又出现进展。被列为建议推荐标准的是前景看好的XForm 1.0，它以XML为基础，和目前的HTML及DHTML相比，XForms可用比较弹性的方式建立网页表单。W3C表示，使用XForms的表单可清楚地将定义网页控制的代码部分和数据分开来，XForms的文件也比较容易重复使用。W3C一直希望可以推动将数据的显示控制与内容相分离的网页技术，如CSS（Cascading Style Sheet）就是让网页的颜色、字型和其网站的显示属性可以独立于网页之外，不用逐一为个别网页定义相关特性。虽然XForms的前景值得期待，但是其在成为标准的过程当中却几经延迟。原本XForms的标准是准备在今年3月发布。一位负责XML相关技术的分析师则指出，延迟的原因是因为市场和厂商并不热衷的关系。此外W3C的清单中虽然列出Novell和IBM等支持厂商，却少了微软等几家大厂，微软缺席的原因在于已经有了自己的XML表格技术，具体产品为Office 2003中的InfoPath组件。

微软扩大促销Office升级版



最近微软宣布将扩大促销该公司的Office 2003软件，只要是加入授权新制计划的企业用户，在升级版本到Office 2003时，可选择使用标准版或专业版中的组件，即其实际受惠用户为两年前已经加入年约定期更新制且预计数月后将可升级至Office 2003标准版的商用客户。

专业版与标准版的差别在于程序对XML、网络服务与后台软件标准的支持。市场研究公司Directions on Microsoft的分析师Paul deGroot表示，Office 2003不同版本之间的XML支持略有差异，但微软并没有说得很清楚，因此此次的升级促销计划可能是为了避免未来可能产生的客户预期落差情况。“微软之前大肆宣传使用者自订的XML功能，这在去年的标准版本中原本也有规划，但后来有了变更，”他表示，“他们很迟才通知客户标准版与专业版有这点差异存在。”



Microsoft PowerPoint 鲜活灵动 PowerPoint 精品文档制作攻略（完结篇）

■重庆 烟波

编者注：本实例的成品将在杂志上市后的半个月提供下载，下载链接可在以下地址找到：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=2，即晶合后院“杂志专区”版块林晓所发的17期目录帖。

估计通过前两期的专题讲解大家已经对PPT强大的动画功能有所体会，而连载的最后一篇将给大家介绍PPT的交互功能，下面将使用PPT制作一个带有单项选择题、多项选择题、填空题、判断题的综合机答试卷，做完试卷只需按“提交”按钮，即弹出一个对话框，显示你的姓名、得分、答对的题、答错的题以及正确答案，另外此结果会同时传送到一文本文件中保存。这个实例将涉及ActiveX控件及其编程，但实现起来并不复杂，不妨一试！

1.输入文本

启动MS PPT，新建一个空白文档，单击“视图”→“工具栏”→“绘图”菜单项，单击绘图工具栏上的横排文本框按钮，输入试卷名、试题名等（图1），注意保证各文本框的线条、填充色都设为“无”。接着单击“视图”→“工具栏”→“控件工具箱”菜单项，调出控件工具箱为下一步操作做准备（图2）。

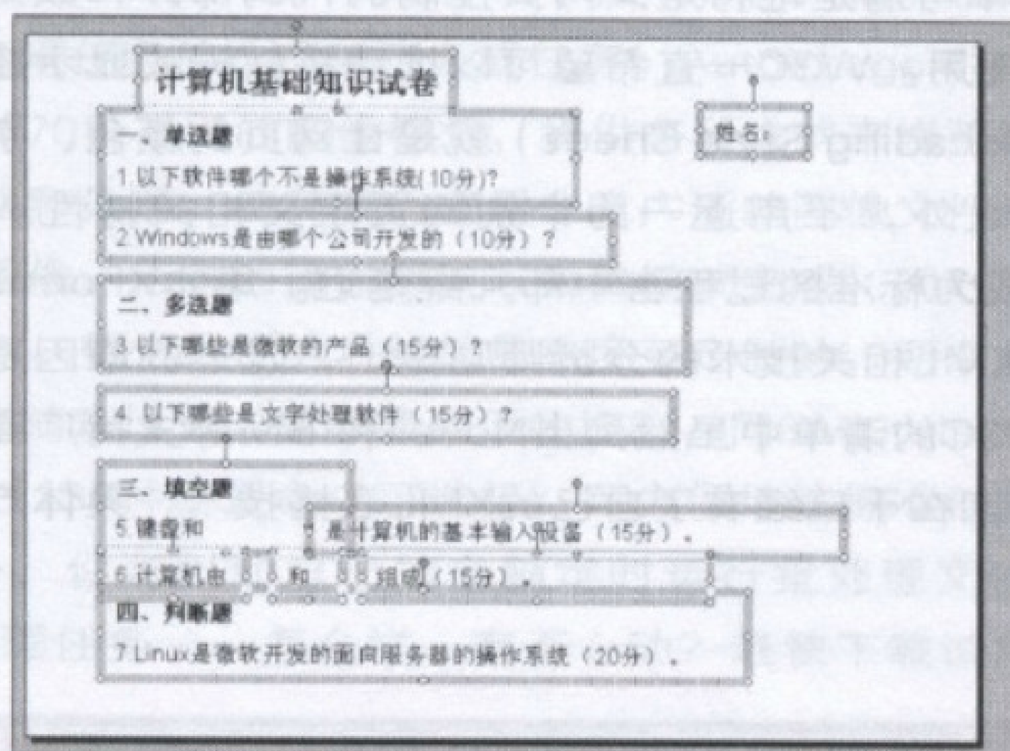


图1



图2

2.制作单选题选项

单击控制工具箱中的“选项按钮”，将鼠标移至第1题的下面单击，然后将其拉大至合适大小，保持按钮被选上，再单击控件工具箱中的“属性”按钮（即图2中左上第一个按钮），在“属性”窗口我们可以看到针对此选项按钮的很多属性，其中名称就是此按钮的名称，在后面编写代码时我们会用到，为了书写方便，这里将名称改为OB11，Caption用来定义此选项上的文字，这里输入“UNIX”，GroupName（即组）这一项因为不止1道选择题，为了不让各题选项混乱，因此务必把每道题下的选项编为一组，第1题的4个选项我们定义为g1组（图3）。

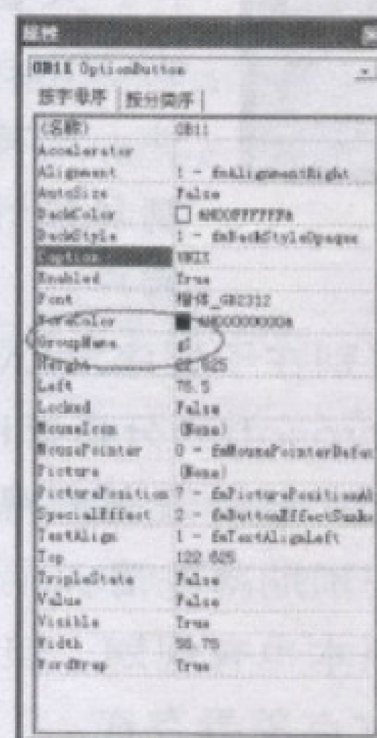


图3

按照同样的方法把第1题的其他3个选项做好，名称分别为OB12、

> **ActiveX控件**
>
> ActiveX控件是一种图形对象，你可使用它在Office文档、工作薄和演示文稿中控制一组预定义的事件。例如，命令按钮含有一个在用户单击按钮时发生的事件。该事件可能会启动一个浏览器或另一应用程序。ActiveX控件包括复选框、文本框、列表框、选项按钮、命令按钮和其他控件。你可用它们创建自定义窗体和对话框，甚至还可创建程序。一般通过“控件工具箱”使用ActiveX控件和其他一些控件。ActiveX控件类似于Microsoft Visual Basic编程语言中的控件，即可在Visual Basic编辑器中添加到自定义窗体中的控件。当你向一个Office文件中添加一个ActiveX控件时，你实际上是在编写引用该控件的宏代码。

OB13、OB14；Caption分别为Linux、Office、Windows；GroupName均为g1。第2题4个选项的制作方法一样，名称分别为OB21、OB22、OB23、OB24；Caption分别为IBM、MS、戴尔、金山；GroupName均为g2。

3.制作多选题选项

单击控制工具箱中的“复选框”按钮，将鼠标移至第3题下面单击，调整选项大小，然后单击控件工具栏上的“属性”按钮，在属性窗口中，将名称改为CB31，Caption项中输入SQL Server，GroupName改为g3。按照同样方法完成其他3个选项的制作，名称分别为CB32、CB33、CB34；Caption项分别输入Office、Flash、WPS；GroupName均改为g3。第4题的制作方法一样，4个选项的名称分别为CB41、CB42、CB43、CB44；Caption项分别为Word、Excel、WPS、记事本；GroupName均改为g4。

4.制作填空题

单击控件工具栏箱中的“文本框”按钮，然后在第5题题干的空白处拉出一个框，在属性窗口中将名称改为TB51。按同样道理制作好第6题的两个文本框，名称分别改为TB61、TB62，在试卷右上角的“姓名：”后也添加一个文本框，名称改为TB。

5.制作选择题

单击控件工具箱中的“切换按钮”，然后在第7题末点击，并调整按钮至合适大小，在属性窗口中将名称改为“TB71”，Caption项中输入“判断”。双击此判断按钮，在出现的VB代码窗口的“Private Sub TB71_Click()”和“End Sub”之间写入以下代码（图4）：

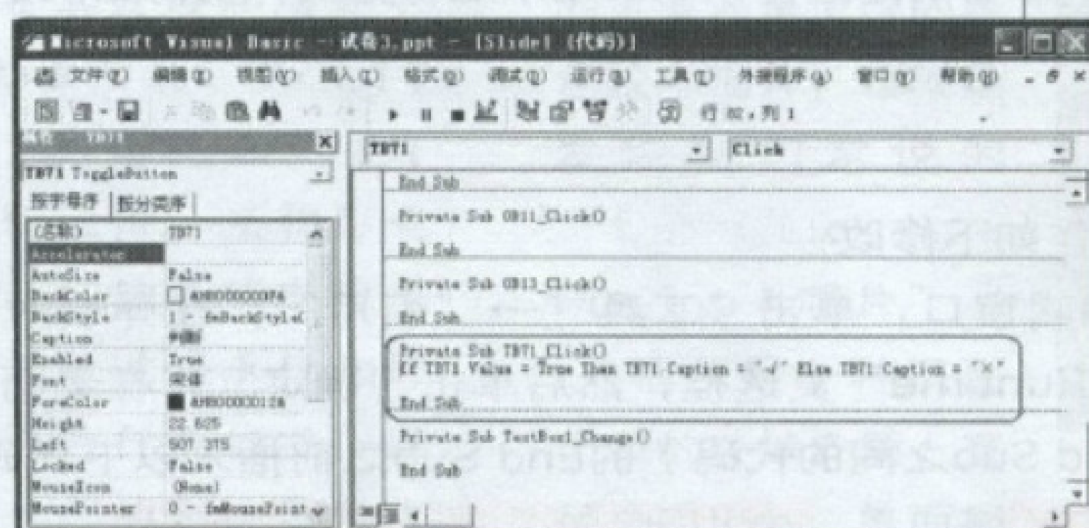


图4

```
If TB71.Value = True Then TB71.Caption = "√" Else TB71.Caption = "×"
```

6.制作提交按钮

单击控件工具箱中的“命令按钮”，在试卷右下角点击，调整好按钮大小，在属性窗口中将名称改为“CB”，Caption项中输入“提交”即可，此时整个界面看起来应当如图5所示。双击提交按钮，在弹出代码窗口的Private Sub CB_Click()和End Sub之间写入：

计算机基础知识试卷

姓名：

一、单选题

1.以下软件哪个不是操作系统(10分)?

UNIX　Linux　Office　Windows

2.Windows是由哪个公司开发的（10分）？

IBM　MS　戴尔　金山

二、多选题

3.以下哪些是微软的产品（15分）？

SQL Server　Office　Flash　WPS

4. 以下哪些是文字处理软件（15分）？

Word　Excel　WPS　记事本

三、填空题

5.键盘和＿＿＿是计算机的基本输入设备（15分）。

6.计算机由＿＿＿和＿＿＿组成（20分）。

四、判断题

7.Linux是微软开发的面向服务器的操作系统（15分）。判断

提交

图5

```
'定义几个字符变量
Dim no1, no2, no3, no4, no5, no6 As String
'判断各题答案正误
If OB13.Value = True Then no1 = "正确" Else no1 = "错误，答案应为第三项"
If OB22.Value = True Then no2 = "正确" Else no2 = "错误，答案应为第二项"
If CB31.Value = True And CB32.Value = True And CB33.Value = False And CB34.Value
    = False Then no3 = "正确" Else no3 = "错误，答案应为第一、二项"
```

```
'上面一个IF语句实际书写时无换行，因排版需要有换行，请阅读时注意
If CB41.Value = True And CB43.Value = True And CB44.Value = True And CB42.Value = False Then no4 = "正确" Else no4 = "错误，答案应为第一、三、四项"
If TB51.Text = "鼠标" Then no5 = "正确" Else no5 = "错误，答案应为鼠标"
If (TB61.Text = "硬件" And TB62.Text = "软件") Or (TB61.Text = "软件" And TB62.Text = "硬件") Then no6 = "正确" Else no6 = "错误，答案应为硬件和软件"
If TB71.Value = False And TB71.Caption <> "判断" Then no7 = "正确" Else no7 = "错误，答案应为×"
'定义一个变量，赋初值为0,此变量用来累计得分
Dim i As Integer
i = 0
'每答对一题，则加上相应的得分
If OB13.Value = True Then i = i + 10
If OB22.Value = True Then i = i + 10
If CB31.Value = True And CB32.Value = True And CB33.Value = False And CB34.Value = False Then i = i + 15
If CB41.Value = True And CB43.Value = True And CB44.Value = True And CB42.Value = False Then i = i + 15
If TB51.Text = "鼠标" Then i = i + 15
If (TB61.Text = "硬件" And TB62.Text = "软件") Or (TB61.Text = "软件" And TB62.Text = "硬件") Then i = i + 20
If TB71.Value = False And TB71.Caption <> "判断" Then i = i + 15
'显示出姓名、得分、答题结果以及正确答案
MsgBox "姓名: " & Me.TB.Text & Chr(13) & "分数: " & Str(i) & Chr(13) & "第1题答案" & no1 & Chr(13) & "第2题答案" & no2 & Chr(13) & "第3题答案" & no3 & Chr(13) & "第4题答案" & no4 & Chr(13) & "第5题答案" & no5 & Chr(13) & "第6题答案" & no6 & Chr(13) & "第7题答案" & no7, vbOKOnly, "查看答案"
```

注意：以'开头的文字是笔者编程时的注释，对代码执行没有影响。

到此为止，这个机答试卷算是基本完成，每次答完题，按提交按钮，便会弹出一个结果对话框，显示分数、答题结果（图6），很满意了吧，但还有两个缺陷：按提交按钮后，你做过的题仍然留在卷面上，没有清除掉；做题的结果显示完了，就再也找不到了。

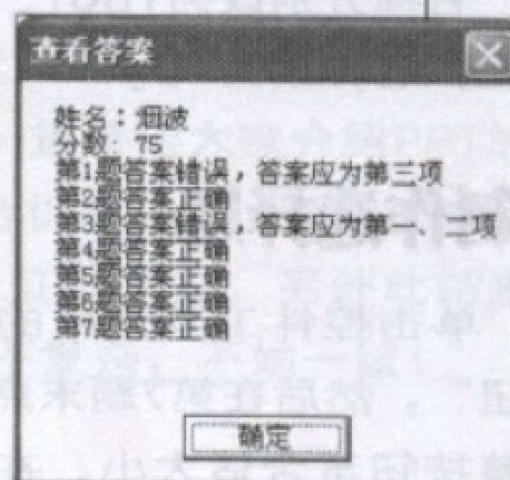


图6

7.进一步完善

为了完善此机答卷，我们可作如下修改：

双击提交按钮，进入代码编辑窗口，单击“工具”→“引用”，在弹出对话框中“√”选“Microsoft Scripting Runtime”复选框，然后单击“确定”，在上面代码中（即Private Sub CB_Click()和End Sub之间的代码）的End Sub之前插入以下代码：

```
Dim objFSO As Scripting.FileSystemObject
Dim objTS As Scripting.TextStream
'在此PPT文件所在的文件夹中创建一个名为"结果"的文本文件。
Set objFSO = New Scripting.FileSystemObject
Set objTS = objFSO.OpenTextFile(CurDir & "/结果.txt", _
ForAppending, True)
'将结果写入该文本文件中，然后关闭该文件
objTS.WriteLine "姓名: " & Me.TB.Text
objTS.WriteLine "分数: " & Str(i)
objTS.WriteLine "第1题答案" & no1
objTS.WriteLine "第2题答案" & no2
objTS.WriteLine "第3题答案" & no3
objTS.WriteLine "第4题答案" & no4
objTS.WriteLine "第5题答案" & no5
objTS.WriteLine "第6题答案" & no6
objTS.WriteLine "第7题答案" & no7
'初始化，即将各答案清除
objTS.WriteBlankLines 1
objTS.Close
Me.OB11.Value = False
Me.OB12.Value = False
Me.OB13.Value = False
Me.OB14.Value = False
Me.OB21.Value = False
Me.OB22.Value = False
Me.OB23.Value = False
Me.OB24.Value = False
Me.CB31.Value = False
Me.CB32.Value = False
Me.CB33.Value = False
Me.CB34.Value = False
Me.CB41.Value = False
Me.CB42.Value = False
Me.CB43.Value = False
Me.CB44.Value = False
Me.TB51.Text = ""
Me.TB61.Text = ""
Me.TB62.Text = ""
Me.TB.Text = ""
Me.TB71.Caption = "判断"
```

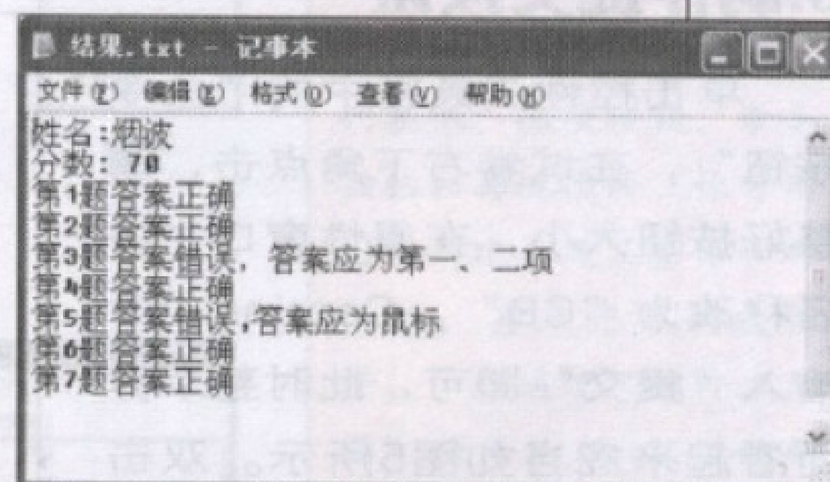


图7

好了，很完美了。做完题，按提交按钮，则弹出一个结果对话框，同时将此结果写入到一个文本文件中（图7），并且考卷重新回到了未答题状态。接下来回到PPT窗口，单击“文件”→“另存为Web页”菜单项，在弹出对话框的“保存类型”中选择“PowerPoint放映（*.pps）”项，选择好保存位置，输入一个文件名，单击“保存”按钮（图8）。这样，别人打开此文件就直接进入全屏答题状态，当然你把此文件的扩展名改为“ppt”便可在PPT中继续编辑了。

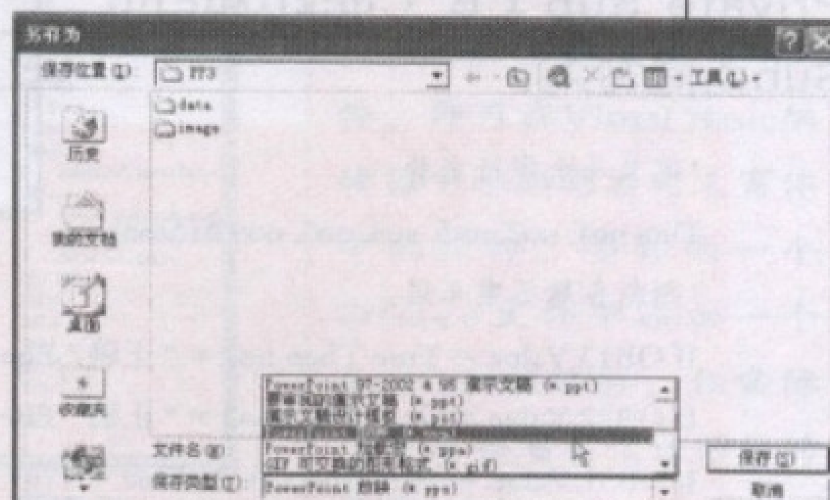


图8

一边是技术 一边是娱乐

光存储之历史回顾与展望（上）

■广东 王洋（本刊特约作者）

计算机硬件系统的大件，像CPU、内存、硬盘、主板等，几乎都是IT产业自己的产物。之所以说“几乎”，那就是有例外的情况。不错，光存储就是这样的例外。作为传统唱片工业数字化的产物，光存储和其他计算机硬件的一个很大区别，就是其发展和演变不是由IT产业独立推动的，而是IT产业和娱乐行业（以影视业、唱片业为主）之间讨价还价、互相影响的结果。硬件厂商们独立研发的光存储技术，也必须经过娱乐行业的“终审”，才能成为行业标准。娱乐行业对光存储施加的影响最终决定着后者前进的方向，不明白这一点，就无法理解光存储的发展历史和未来。

从CD唱片算起，光存储设备的历史不过20年左右。纵观这20年的发展，它基本上沿着3条线不断“扩张领土”：一是在存储内容上，从最初的音乐，逐步涵盖了软件、电影、图片等；二是在存储特性上，从最原始的只读光盘发展到可写的CD-R/DVD-R、可重复写入的CD-RW/DVD-RW等；三是从存储介质本身的改进上，由CD-ROM发展到DVD，再到如今炒得很热的Blu-ray（蓝光）。让我们从最先揭开光存储序幕的CD唱片开始谈起。



一 光存储时代的序幕——CD唱片

1.脱胎于唱片工业的先驱

上世纪80年代以前，唱片公司发行的主要还是传统的黑色胶木唱片，也就是发烧友们常说的“LP（Long-Playing）唱片”。LP唱片是一种双面记录的存储介质，直径为30cm，单面播放时间将近30分钟，因此一张唱片的播放时间大约是一个小时。播放时，LP唱机的唱针从外向内读取相应信号。到了上世纪70年代后期，用数字信号记录音乐的新技术开始出现，这方面表现最积极的是荷兰的PHILIPS和日本的SONY公司。PHILIPS公司在光学装置的研究方面走在前头，而SONY公司则在数字信号处理技术上颇有心得。1979年两家公司决定联合起来，共同开发新型的数字音乐光盘（Digital Audio Disc，DAD）。


在CD出现之前很流行的LP唱片。

PHILIPS
SONY®
共同开创了光存储时代的SONY和PHILIPS公司

1981年10月，两家公司在音响博览会上展示了共同开发的DAD系统，并定名为Compact Disc（CD）。这种银光闪烁的小盘直径只有12cm，却能播放近75分钟的高保真立体声音乐节目，与直径30cm、却只能播放60分钟音乐的LP唱片相比，CD实在是“小而强悍”，CD的名字立即广



CD发布时的大幅宣传海报

为传颂。

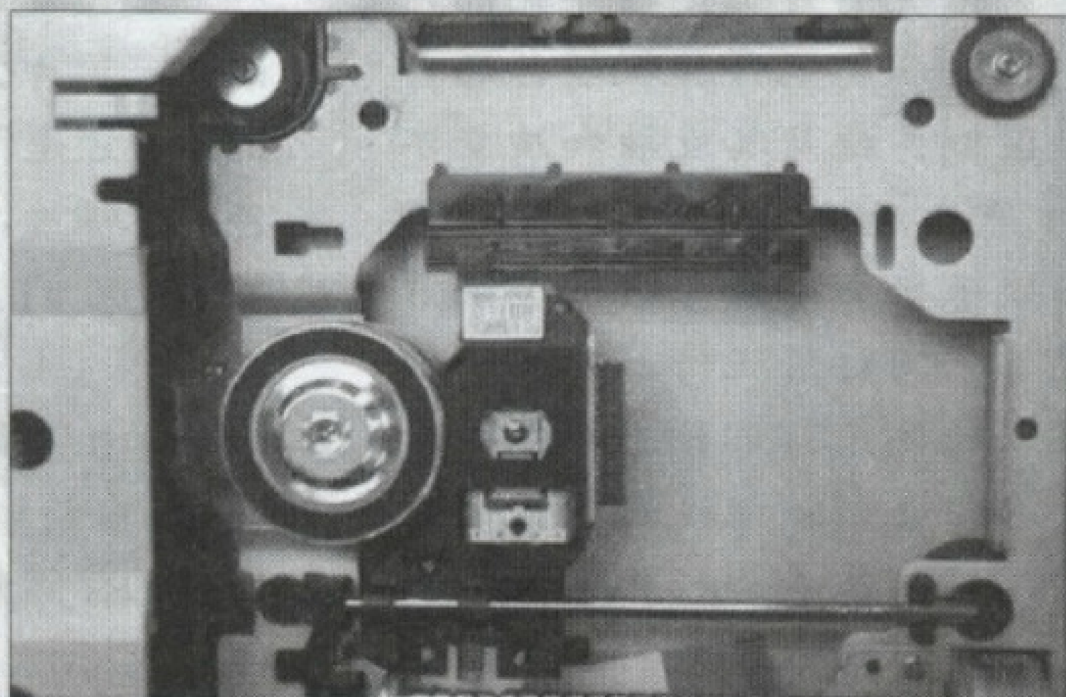
虽然SONY和PHILIPS公司开发CD的初衷是提供一种新的数字音乐存储介质，却在不经意间开创了一个新的光存储时代。继以硬盘、软盘为代表的磁存储和以DRAM为代表的半导体存储问世以后，光存储设备的“呱呱坠地”提供了第3种存储方式（如表1所示）。CD的存储容量高达650MB，在当时简直就是“海量”。想想看，就在CD问世的2个月前——1981年8月，IBM推出的第一台PC才配置了一个单面160kB的软盘驱动器，整个DOS操作系统和文字处理软件仅用一个5.25英寸的1.2MB软盘就绰绰有余了，连硬盘都没有；而当时最先进的硬盘——5英寸的ST506，容量也才5MB，和CD差了两个数量级。

表1：3种存储方式的比较

	磁存储		半导体存储	光存储
	硬盘	软盘	DRAM	CD/CD-ROM
推出年代	1956	1967	1970	1981
发明者	IBM	IBM	Intel	SONY、PHILIPS
初始容量	5MB	160k	1k bit (128kB)	650MB
初始尺寸	24英寸	8英寸	N/A	12cm（约4.75英寸）
成为PC标配时间	1983	1981	N/A	1995

2.为数字音乐量身定做的规格

和软盘、硬盘等磁性存储介质不同的是，光存储介质的数据读取方式是非接触式的。以CD为例，光盘上有许多圆形的数据轨道，称为“音轨”，这些轨道其实是由一些密密麻麻的微小凹坑（Pit）组成的。当激光头从内向外旋转时，红外激光束打到这些凹坑上，会分别从凹坑的底部和顶部反射回相应的光束，这两种光束经过处理以后，分别代表二进制中的“0”和“1”。这样，光盘上这些数不清的凹坑就成为记录数据的载体，连续读取这些有规律的“0”和“1”，并经过最终的数模转换后，就能变成可播放的音乐。由此不难看出，凹坑的尺寸越小，轨道之间的间距越小，盘面直径越大，那么能储存的数据容量就越大。



光存储读取设备中的激光头

1982年，SONY和PHILIPS公司联合发布了CD音乐光盘的规格标准。由于标准文件的封面采用红色，人们习惯地把它称作“红皮书”（Red Book）。“红皮书”所确定的这套标准在1987年被国际标准化组织（ISO）定名为CD-DA。

根据“红皮书”的规定，一张CD总共能播放74分42秒的音乐。可能有的读者看到这儿会很纳闷：为什么不是一个整数的74分钟或75分钟呢？其实，当初讨论CD规格时，PHILIPS公司主张参照一张LP唱片的播放时间，把CD的播放时间也设定为相同的60分钟，但SONY公司负责CD项目的副社长（相当于欧美公司副总裁的职务）大贺典雄不同意。大贺曾做过音乐指挥，对音乐造诣颇深，他认为如果播放时间只有60分钟的话，那么深受乐迷喜爱的贝多芬的《第九交响乐》必须要装在2张CD里面才行。这样用户在听得如痴如醉的时候就会被突然打断，然后不得不换上第2张CD，这怎么合适呢（我怀疑大贺典雄本人就是这个交响乐最忠实的Fan）？那么演奏《第九交响乐》究竟需要多长时间呢？经过调查，发现最长的也不过74分钟，且95%以上的古典乐曲演奏时间都不超过74分钟。而要储存74分钟的音乐文件，对于凹坑和轨道间距已定的CD来说，盘面直径就必须接近12cm。因此最后就把盘面直径确定为整数，即12cm，一张CD的播放时间也比74分钟多了42秒。

作为一种高保真的数字音乐载体，CD要求44.1kHz的采样率和16位的采样值，这就是所谓的“CD音质”。为了保证播放器流畅地播放音乐，CD的数据传输率必须达到150kB/s，这个数据率后来就成了确定光驱倍速（1×）的



对光存储规格影响很大的大贺典雄

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

开发CD的初衷是用于唱片的数字化，其logo上便标注着Digital Audio（数字声音）。

依据。数据传输率乘以播放时间，即可确定CD的数据容量，即650MB左右。

就这样，SONY和PHILIPS公司纯粹为数字音乐量身定做的规格——直径12cm的光盘、150kB/s的数据传输率、650MB的容量，却奠定了以后CD-ROM光驱的基本参数，这一点恐怕是他们当时也没有想到的。

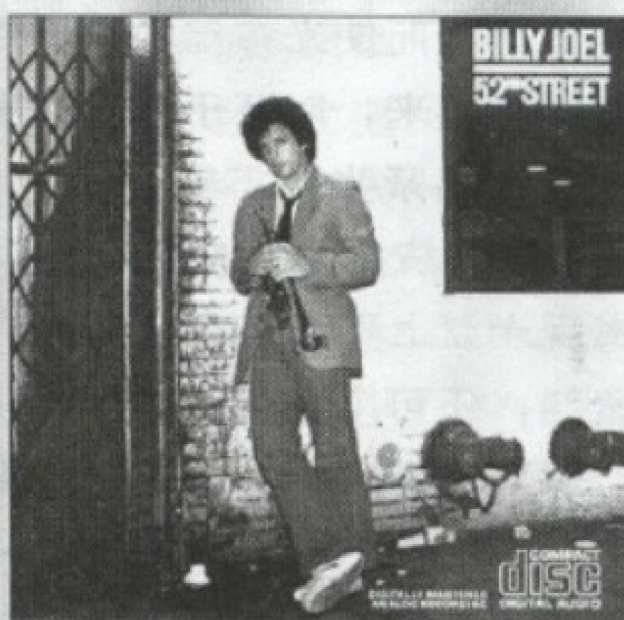
3.内容提供商反应不一

和传统的LP唱片相比，作为一种数字存储系统，CD在尺寸和播放时间上的优势非常明显。此外，CD的信噪比高、失真小、音质好，并能在称为“用户比特”的8个通道中存储曲目、时间、声道、索引等各种信息，因此操作简便，寻曲容易，信息显示一目了然。而且和LP唱片机械式的接触方式不同，CD采用非接触的读取方式，没有丝毫磨损，使用寿命长。

虽然CD具有如此多的优点，但要说服那些在录音带和LP上已赚了个盆满钵盈的唱片巨头们，让他们花钱换用新的音乐录制和发行方式，却不是一件容易的事情。而那些广受欢迎的歌曲的版权，往往都掌握在这些唱片公司手中。没有这些内容提供者（Content Provider）的合作和授权，就不可能发行这些歌曲的CD。这就如同你搭了一个戏台，却没有戏班子愿意到你这儿演出，观众即使买了票，还是什么也看不到。

很幸运地，并不是所有的“戏班子”都拒绝到SONY和PHILIPS公司搭的这个新“戏台”上演出。SONY成功地说服了和它沾亲带故的一家唱片公司来这儿进行“友情演出”，这就是CBS/SONY唱片公司——美国的哥伦比亚唱片公司（CBS Records）和SONY在日本成立的合资公司。双方同意把各自在这个合资公司的红利拿出一部分，投资建立CD生产线，把合资公司拥有版权的一部分歌曲用CD发行。这样，在CD正式展示的半年以后，也就是1982年4月，才出现了世界上第一条CD生产线。随后，宝丽金公司（Polygram）也加入了推广CD的行列。

1982年8月31日，在CBS/SONY唱片公司和宝丽金公司的配合下，CD系统正式发布。当



第一张CD唱片：Bill Joel的“52号大街”

年10月1日，SONY发布了第一款CD播放器——CDP-101，当时的价格是16.8万日元（真是一个吉利的天价数字！）。与此同时，第一批CD唱片由CBS/SONY唱片公司发行，主打歌曲是Bill Joel的“52号大街”（52nd Street）。如果你手中恰好有1982年10月发行的这张CD，那么恭喜你，你收藏了一件意义非同寻常的古董。

在CD商业化以后，消费者对它投注的热情慢慢打动了那些唱片巨头们，许多唱片公司也开始发行一些歌曲的CD版本。到了1984年，CD唱片占到了LP唱片的1/10左右；1988年，CD的发行量超过了LP唱片的历史最好成绩，成为主流的音乐载体。而在推动CD商业化过程中饱受“内容提供商”冷眼的SONY公司，干脆在1989年买下了CBS唱片公司，把它改名为SONY音乐娱乐公司（SONY Music Entertainment）；而宝丽金公司也在1998年与Universal公司合并，成为今天的环球唱片公司（Universal Music）。如今，这两家公司均位居全球五大唱片公司之列。

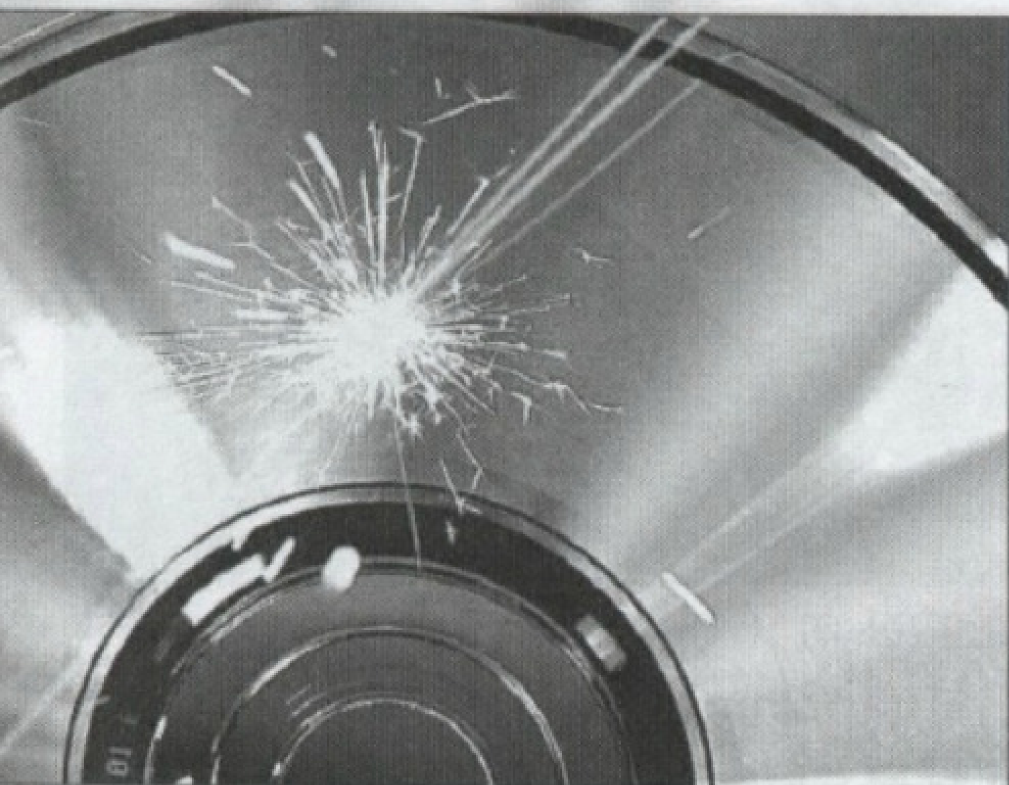
二 CD家族：五彩缤纷，处处开花

1.音乐CD→CD-ROM：沟通不同OS的海量存储

在CD唱片推出之后，这种“海量”的存储介质随即就被用来储存计算机产生的数据和资料。相对于软盘和硬盘来说，光盘的性价比实在太诱人了。1984年，PHILIPS公司就推出了适用于计算机的CD-ROM驱动器，这就是现在大家常说的“光驱”；东芝公司紧随其后也推出了自己的产品。最初，这些CD-ROM制造商生产的驱动器只能读取符合各自独立标准的光盘，这严重制约了产品的适用性。为了解决不同厂商生产的光驱和光盘之间的兼容性问题，SONY和PHILIPS两家公司再次走到了行业的前列，于1985年发布了在光盘上记录计算机数据的“黄皮书”（Yellow Book）。这套标准于1988年被国际标准化组织采纳，即现在常被提到的ISO 9660文件系统，它定



世界上最早的CD播放机——SONY CDP-101



义了光盘上记录数据的具体规格，支持DOS、Windows、OS/2、MAC OS等操作系统，使光盘成为沟通不同操作系统的存储载体。微软公司也很快就为CD-ROM开发了设备驱动软件MSCDEX，使得不同厂商的CD-ROM在不同操作系统下都能彼此兼容。

这样，从音乐CD到CD-ROM，光存储设备就从传统的唱片工业进入到方兴未艾的计算机产业。尽管当时PC还没有广泛进入普通家庭，但这一应用领域的跨越无疑为光存储未来的发展提供了技术上的强大推动力。最早的CD-ROM光驱采用的接口并没有标准，如SONY、松下和Mitsumi（美上美）都有自己的专用接口，彼此之间不可互换；后来一些产品开始采用并口（Parallel）或SCSI接口。1993年以后，随着硬盘所用的ATA接口标准的扩展，光驱可直接插在普通的IDE口上使用。这样，CD-ROM光驱逐步统一到ATA接口的标准上，为内部和外部数据传输率的提高提供了广阔的技术余地，顺应了多媒体电脑时代的需求。

2.CD-ROM→CD-ROM/XA：催生多媒体电脑时代的到来

如果说CD-ROM是CD的延伸，那么下面将要出场的CD-i和CD-ROM/XA就是普通CD-ROM的延伸。这两个标准在普通的CD-ROM基础上增加了强大的多媒体功能，从而使光存储的市场需求急剧膨胀起来，以至于让影视业和唱片业深感紧张和不安。

继红皮书与黄皮书之后，人们发现光盘上不仅可存储音乐和文件资料，还可广泛整合文字、图片、动画、影音等多媒体的应用。当然，这需要一个对应的硬件平台来播放。于是PHILIPS公司再接再厉，于1986年2月推出了具有多媒体功能的CD-i（CD-interactive，交互式光盘）标准，即常说的“绿皮书”（Green Book）。绿皮书内定义了声音与影像的压缩方式，文字、图片与语音的交错编排方式及播放器的硬件规格等。

为了能使符合CD-i规格的播放器也能播放普通的CD唱片，1989年SONY和PHILIPS公司联合微软公司，把原来针对CD唱片的红皮书标准和CD-i标准结合起来，又制订了CD-ROM/XA（CD-ROM eXtended Architecture，CD-ROM扩展架构）的格式，使光盘成为横跨消费电子与计算机产业的最佳存储介质，可保存各种多媒体文件，催生了多媒体电脑时代的到来。

3.多媒体电脑时代：CD-ROM成为标准配置

1990年11月，微软公司主导的多媒体电脑工作组（Multimdeia PC Working Group）公布了第一代MPC（多媒体个人电脑）规格，该标准要求PC系统中至少有一个80286/12MHz（后来增加到80386SX/16MHz）的处理器，并带有一个光驱。作为多媒体电脑必不可少的部分，光驱的普及带动了光盘出版品的流行。在此之前，许多软件还是采用软盘的方式发行，安装文件需要的软盘数量越来越多，安全性和可靠性都不高，许多老玩家想必都有过拿着十几张软盘拷贝《仙剑奇侠传》的经历吧。在MPC Level1规格问世后，许多大型软件开始采用光盘发行，越来越多的电脑开始配置光驱，CD-ROM的倍速（1×，150kB/s）就是在MPC Level1中确立的。

随着市场需求的不断增长，硬件技术也在持续改进。1993年，第二代MPC规格问世，CD-ROM光驱的速度已变成了双倍速（2×），数据传输率达到了300kB/s。多媒体电脑借助光盘这种性价比很高的载体进入了普通家庭，反过来又促进了CD-ROM的普及；这时，CD-ROM光驱也开始进入少数国内玩家的豪华配置中。1995年发布的MPC Level3则要求CD-ROM光驱达到4倍速（4×），当时在国内，一个4×的CD-ROM要卖到1000多元。而到了今天，50×和52×的光驱已是随处可见了，价格早已跌到了200元以内。

1995年，微软首度以光盘方式


采用并口的CD-ROM光驱

表2：“多媒体电脑规格”中光驱的标准

规格		MPC Level1	Level 2	Level 3
发布时间		1990.11	1993.5	1995.6
CPU要求		80386SX/16MHz	486SX 25MHz	Pentium 75MHz
光驱要求	数据传输率	150kB/s	300kB/s	600kB/s
	倍速	1X	2X	4X
	最大寻道时间	1秒	0.4秒	0.4秒
	CD规格	CD-ROM XA兼容	CD-ROM XA兼容	CD-ROM XA兼容

发行Windows 95操作系统，计算机厂商也纷纷堆出配置有CD-ROM光驱的整机。在微软"临门一脚"的帮助下，CD-ROM光驱正式成为电脑的标准配置。继CD唱片之后，光存储又在软件上获得了一个巨大的市场。不过真正让光存储大放异彩的，则是VCD这个一剑封喉的"杀手级"应用。

4.VCD光盘：意想不到的"杀手级"应用

Video CD（VCD）是由SONY、PHILIPS公司联合JVC、Matsushita（松下寿公司，即松下和日立的母公司）制订的技术规格，于1993年问世；1994年7月发布了"Video CD Specification Version 2.0"（即曾经被商家们大力宣传的VCD 2.0），这就是常说的"白皮书"（White Book）。VCD采用CD格式和MPEG1的视频压缩技术，可播放74分钟的全屏幕全动态立体声影片。值得一提的是，这次中国人走在了VCD商业应用的前列。1994年4月，由姜万勐创办的万燕公司率先推出了全世界第一台成品VCD播放机——CDK-320，光盘影碟开始走进普通家庭。此后，日、美、韩等国的各大公司才纷纷推出自己的机种，VCD这种非常适合家庭观看的影碟呈现出爆炸式的增长，一发而不可收拾。

当初这些日本厂商和PHILIPS联合制订VCD标准的初衷，不过是想仿效把音乐储存在CD唱片上的做法，把电影也存储到一定规格的光盘上，并通过相应播放器在电视上观看，从而取代传统的录像带。但光驱在计算机中的广泛使用，却提供了另外一种替代方式，即通过PC机+MPEG解压卡（或PC机+解压软件）在电脑上观看。在VCD标准推出之后，适逢多媒体电脑风起云涌，在PC上观看VCD影碟立即成为电脑用户中广受欢迎的娱乐方式，当时衡量家用电脑性能的一个重要标准就是——播放VCD时能达到多少帧/秒。VCD很快超过了CD唱片和软件，成为推动光存储走进千家万户的"杀手级"应用。


开创中国VCD奇迹的姜万勐（中），可惜作为VCD"先驱"的万燕最后却成了"先烈"。

1989年，摄影业的柯达公司也加入到光盘制作和发行行列，和PHILIPS公司一起推出存储数字相片的Photo-CD规格，可将相片、底片扫描并转换成数字式的Photo-CD格式后存入光盘，并加上相应的解说词、背景音乐或插曲，成为有声电子图片集；每张相片以5种不同的分辨率储存，最高分辨率为3072×2048，一张Photo-CD光盘最多可储存700张照片。Photo-CD和下面将要谈到的CD-R、CD-RW一样，都属于"橙皮书"标准。



柯达的Photo-CD

红黄绿白橙，这些"五彩缤纷"的光存储规格，使得光盘这个"家族"的繁衍生生不息，触角伸向了四面八方，涵盖了音乐、软件、动画、电影、图片等方面，不仅改变了传统音像产业的发展前途，且使PC真正演化成为多媒体电脑，走进千家万户。

5.CD-R&CD-RW："光存储"概念的完善

就在光盘的应用领域不断扩大的同时，光存储设备也在改变自身"只读"的局限性，出现了可刻录的光盘CD-R（CD-Recordable）。这一次，走在最前面的是一家叫太阳诱电（Taiyo Yuden）的日本公司。1988年，太阳诱电公司发布了CD-Recordable这项突破性的技术，能在普通光盘的构造上增加一个染色层，用大功率激光束照射这个染色层，就可使激光照射到的焦点处形成和普通光盘相同的凹坑。因为这个凹坑不可恢复，所以即使刻录过程中出错，也不能重新刻录。第二年该公司联合SONY和PHILIPS公司发表了规范CD-R的"橘皮书"（Orange Book）。1990年，第一台CD-R刻录机问世（注意，不是CD-RW刻录机）。当时连普通的CD-ROM都还没有在电脑上普及，更不用说比CD-ROM昂贵得多的CD-R

刻录机了。因此CD-R早期主要还是应用在Photo-CD及音乐唱片上。

1992年，伴随多媒体电脑时代的到来，可刻录计算机数据的单速CD-R刻录机上市，第二年双倍速的CD-R刻录机也问世了。1995年后，随着CD-ROM光驱成为电脑的标准，同年4×的CD-R刻录机开始出货，CD-R逐步进入大众消费者的视野。

为了给光盘增加可多次重复擦写的功能，PHILIPS公司在1995年4月制订出与CD-ROM和CD-R兼容的CD-E（CD Erasable，可擦写光盘）标准。1996年10月，SONY、PHILIPS、HP、理光（Ricoh）和三菱5家公司在CD-E



太阳诱电（Taiyo Yuden）公司最先研发出可写入数据的CD-R光盘，从而使“光存储”的概念真正得以完善。

基础上联合制订了新的可擦写CD标准，并将CD-E更名为CD-RW（CD-ReWritable，可反复擦写的光盘）。1996年底，PHILIPS和Ricoh分别向全世界推出了第一台CD-RW可重写刻录机和第一张CD-RW可重写光盘。整个刻录机市场也在1997～1998年间开始普及，当然，刻录机产品在国内市场的流行只是近两三年的事情。

6.寝食难安的好莱坞

在1991年多媒体电脑时代到来以后，短短4年时间，CD-ROM光驱即成为电脑中不可或缺的部件。光存储呈现出的“无孔不入”的扩张势头，让相关厂商们喜上眉梢。不过对于娱乐行业来说，那些影视和唱片公司则忧心忡忡，真是“有人欢喜有人愁”啊！

想当初，“红黄绿白橙”这些名目繁多的光存储规格提出的时候，谁也没想到它们的应用范围如此之广，对娱乐行业的冲击如此之大。这种冲击之所以让娱乐行业寝食难安，是因为这些存储在成本以美分计算的光盘上的内容，太容易被非法复制了；而这些内容，无论电影还是音乐，可都是娱乐巨头们坐地收银的命根子。当然，这不能怪那些标准的制订者们，它们也无法想象到会出现这样的情况。当初这些标准被提出的时候，娱乐界还普遍对音乐和电影的数字化趋势持怀疑甚至不屑一顾的态度，要求它们一下子就要考虑到光存储普及以后的数字版权保护问题，也有点强人所难。而且别忘了，SONY公司旗下的SONY音乐娱乐公司是全球五大唱片公司之一，而它所控制的哥伦比亚电影公司（Columbia Picture）也在好莱坞八大电影公司中榜上有名。

不过，面对盗版VCD和盗版唱片越来越泛滥的问题，娱乐界决定主动出击，把光存储的发展步伐掌握在自己手中，其中最重要的就是要增加足以让它们放心的版权保护技术。对于已成形的CD家族，这些娱乐巨头已深恶痛绝了，毫不犹豫地在心中对其宣判了死刑，尽管这时CD家族还在继续扩张之中。娱乐巨头们向光存储制造商们传达了明确的信息：另起炉灶，重搞一套标准，否则我们是不会配合的。

于是，好莱坞的电影公司组成了一个叫作“Hollywood Digital Video Advisory Group”（HDVA Group，好莱坞数字视频顾问组）的组织，对数字视频光盘（Digital Video Disc，DVD）的开发工作进行美其名曰的“顾问”，其实就是进行严格的监督和控制。于是不同的制造商之间，为争夺下一代光存储设备的标准展开了激烈的竞争。

（未完待续）

敬请期待后面的精采章节：

三、DVD：在好莱坞的“监护”下长大

四、蓝光：未来之路？

说明：

本刊今年第14期《品牌家用电脑横向对比评测》刊登后，我们收到了不少读者的来信来电，反映市场中销售的实达“时代天工8800”电脑的配置和价格与我们评测的样机不符。我们立即与实达公司相关负责人进行沟通，了解了相关情况，现说明如下：

由于本次评测的产品征集时间较早（今年6月初），因此实达送的是刚刚下线的“时代天工8800”样机。这是实达针对暑期市场新推出的高端产品（具体配置见14期的横向评测专题），第一批产品于今年6月中旬上市销售。6月25日左右，实达根据市场反馈情况修改了产品策略，“时代天工8800”被重新定位为中高端产品，配置和价格都有所降低（见附表），暑期市场中主推的也是重新定位后的产品；而原来那款配置更高的产品改名为“时代天工8800A”。

由于本刊今年第14期的出片时间在6月25日之前，我们在定稿前与实达公司的多次联系中也没有收到配置修改的消息，所以未能来得及在专题文章中修改相关信息。尽管我们已在文中的“产品配置表”里注明了“以测试样机为准”，但还是有部分读者因此产生了困惑，对此我们表示歉意。

目前市场上销售的实达“时代天工8800”电脑配置：

CPU：P4 2.4GHz（支持超线程技术）
内存：256MB DDR400
硬盘：80GB（7200r/m）
显卡：GeForce4 MX440-8X 64MB
光驱：DVD-ROM+CD-RW双光驱
声卡、音箱：集成5.1声道+天工2.1音箱
显示器：17″高亮纯平
网络：10/100M网卡+802.11b无线+蓝牙无线
其他：USB 2.0/IEEE1394接口、6合1读卡器、电视接收录制功能、光电鼠标、超薄键盘
操作系统：Linux
价格：8998元（价格信息提供日期为2003年8月13日）

Computer DIY

三招两式修电脑入门篇（之二）

■四川 老莱

常见的几种故障排除法

下面我们就来介绍一些常见故障的解决思路:

1.主机不运行

故障类型: 按下电源开关后，主机没有运转，电源或CPU风扇不转，有时机箱前面板的指示灯也不亮。

排除思路:

■首先检查外部电源供应是否正常。

■接下来检查电源线连向主机电源的一侧是否有电，如无电则可能表明电源线损坏。

■如果以上都没问题，可采用最小系统法，逐一拔去主机内的插卡和存储设备的电源线、信号线，再通电试机，如拔除某设备时主机电源恢复工作，则是刚拔除的设备损坏或安装不当导致短路，使电源中的短路保护电路启动。

■此外可重点检查机箱电源开关/复位键的质量，及它们与主板上的连线连接正确与否。许多劣质机箱上的电源开关及复位键经常会由于内部金属接触片断裂造成电源短路。

■检查显示卡是否安装到位、连接正常。

■如电源输出正常，可给BIOS放电试试，如无效，可用换件法对电脑进行维修（特别是主板、CPU、内存和显卡），以确定故障部位（图9）。

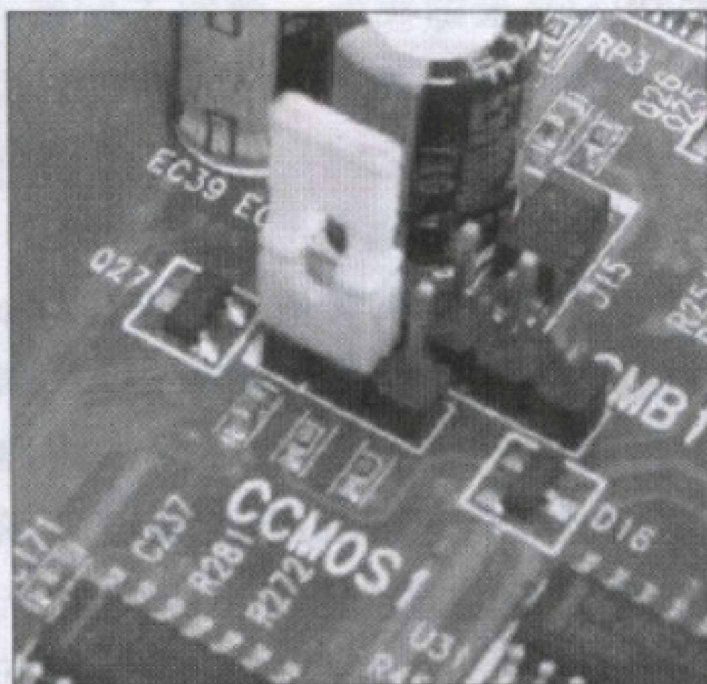


图9：给BIOS放电

■如果用换件法替换配件后发现是主板有问题，可重点检查主板上的跳线设置和BIOS是否被恶性病毒损坏（可利用热插拔法刷新之）。

表3：常见显卡故障

故障现象	主要解决思路
开机无显示	由于显卡原因造成的开机无显示故障，主机在开机后一般会发出一长两短的蜂鸣声，原因可能是VGA连接线没接好，显卡与主板接触不良或主板插槽有问题
显示颜色不正常	1.显卡与显示器信号线接触不良；2.显示器本身故障；3.在某些软件里颜色不正常，一般常见于较老的机器；4.显卡损坏；5.显示器被磁化
死机/花屏	内存或显卡等配件质量差；软硬件不兼容，如主板与显卡不兼容或主板与显卡接触不良，或显卡与其他扩展卡不兼容
在Windows里出现一些异常的竖线或不规则的小图案	一般是由于显存出现问题或显卡与主板接触不良，需要清洁显卡金手指部位或更换显卡；此外可调低显示分辨率或重装显卡驱动程序
显卡驱动程序自动丢失	显卡质量不佳或显卡与主板不兼容，使得显卡温度太高，导致运行不稳定或死机，只能更换显卡；或者是注册表有问题，需恢复备份的注册表或重新安装其他更新版本的操作系统
主板不支持3.3V电压的显卡	由于i845和i850主板的AGP槽不支持3.3V电压，因此采用3.3V电压的AGP显卡无法正常使用：包括TNT系列显卡、SIS 6326和SIS 305显卡、3.0版本以前的Savage4显卡、所有的Voodoo3显示卡等

2.系统启动时死机

故障类型: 在电脑出现BIOS自检信息后，或将要进入操作系统时发生死机或黑屏故障。

排除思路:

■电脑在BIOS自检阶段时的死机故障大多和BIOS设置、BIOS本身的Bug、硬件的质量问题、各种部件间的连接或接触不良等有关，可先重点检查这些方面。可进入BIOS中重点检查CPU外频、硬盘参数、内存参数、病毒检测、IRQ中断开闭、磁盘启动顺序等设置，最简单的方法是选择“Load bios setup defaults或Load Fail-Safe Defaults”（加载bios设定缺省值/装载最安全的缺省值）试试。

■系统启动时死机或黑屏，或出现莫名奇妙的系统提示。可先重新启动系统到DOS，执行正版的杀毒软件（DOS版本）进行杀毒操作。

■开机按F8键，选择启动菜单里的第3项——Safe mode（安全模式）。进入安全模式后可通过设备管理器和系统文件检查器（SFC）来找寻故障，看看是否有设备冲突（可先禁用有冲突的设备）；系统文件受损可从安装目录中恢复。

■如果连安全模式都不能进入，可通过带启动的

光盘或软盘启动到DOS，在DOS下杀毒后用dir命令检查C盘内的系统文件是否完整，必要时可通过系统软盘执行“sys c:”，以恢复相关的基本系统文件。如果C盘内没有发现文件，则需重装操作系统。

■是否超频（包括CPU、显卡、内存等），如果是则应先降回原有频率或更低，再试。

■Config.sys（可用记事本打开）、Autoexec.bat（可进入安全模式下点右键选“编辑”打开）等系统程序的一些配置不合理，也会引发进入系统时死机，可删除这两个文件或其中的命令行。

■在快进入Windows系统的图形界面时产生的死机，常常和系统兼容性、Windows系统软件的损坏或丢失、应用软件及驱动程序兼容性有很大关系，可重点检查这些方面。另外需要特别说明的是，硬件设备的驱动安装不正确或连接不好都有可能引发这类死机故障。

■在安全模式下执行“Msconfig”（系统配置实用程序），在“启动”选项卡中，除保留1个复选项外（任何一个均可），清除其他所有复选框后重启（见图10）。如果电脑正常重启，再重复以上步骤，并每次仅选择“启动”选项卡中的1个复选框；如果无法正常重启动，则最后启用的程序就是问题所在。

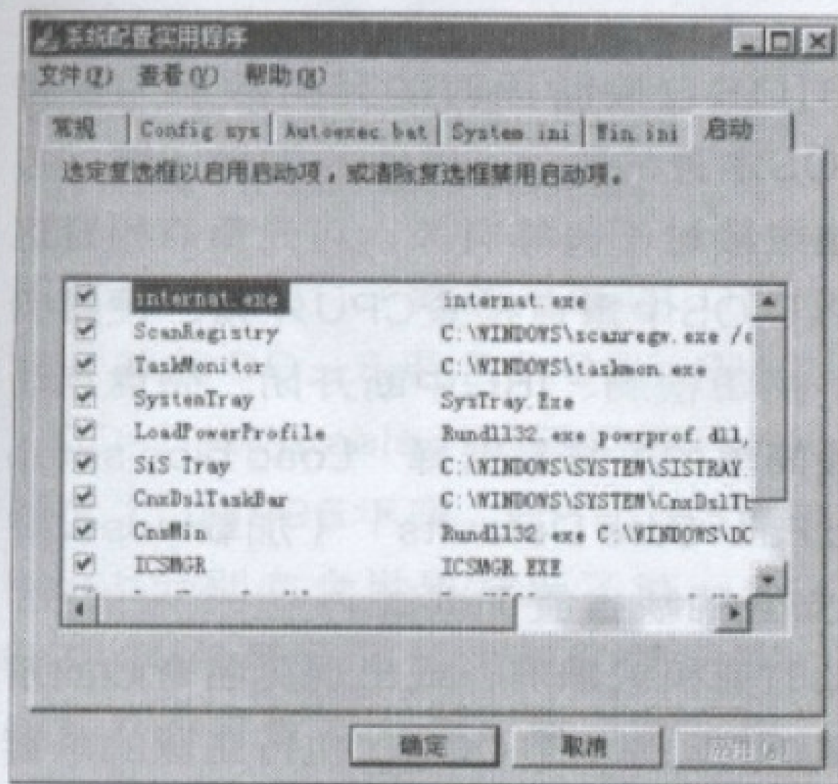


图10

3.系统启动时报错

故障类型： 电脑启动时出现错误信息造成电脑无法正常启动，这类故障一为BIOS引起的，二为磁盘出错所引起，三为其他软硬件所引起。

排除思路：

■在BIOS检测阶段出现的主要错误有：出现“BIOS ROM checksum error-System halted”后死机，表明BIOS自我检测时发现错误，无法开机，解决办法是用热插拨或软驱启动重新刷新BIOS（也可先给主板放电试试）；出现“CMOS battery failed”，表明CMOS电池失效，应更换；出现“CMOS checksum error-Defaults loaded”，可更换电池和电源试试；出现“Floppy disk(s) fail”（无法驱动软驱），先检查软驱线有没有接错或松脱，电源线有没有接好，如果这些都没问题，那可能就是软驱出故障了。

■在引导系统前出现“Non-System or disk error”或“Invalidsystem disk”等信息：硬盘参数设置不当，这种情况多是由于更换了硬盘却没有更改BIOS中的参数设置；把软驱设定为第一驱动器，而软驱里放的不是启动盘，这时取出软盘后按任意键就可以继续启动了；检查硬盘线是否连接正确，硬盘是否损坏；如果硬盘没有问题，且参数设置正确，可通过系统软盘进行“sys c:”命令，以恢复基本系统文件，或重装一遍操作系统。

■出现“Primary master hard disk fail”错误信息，这表明主IDE接口上的硬盘损坏或参数设定不对。解决方法：先确定硬盘数据线与主板、硬盘是否连接好，硬盘线是否接反，或先更换IDE接口和IDE线试试；然后开机进入BIOS设置，重新检测或设定硬盘参数，看是否能把硬盘的参数检测出来。如不能，最坏的可能就是硬盘坏了，这时就只能先用“替换法”更换一块硬盘了（图11）。

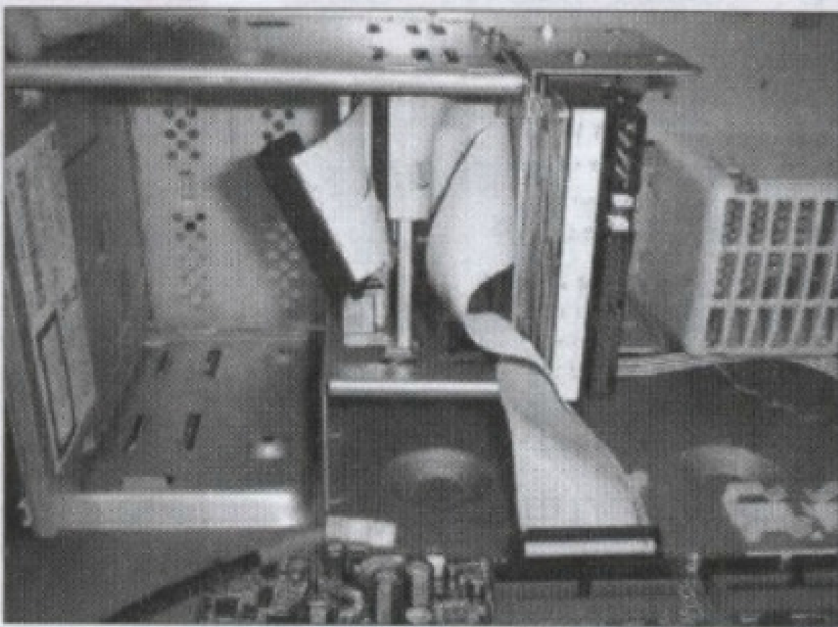


图11：检查硬盘线是否接好及接反。

此外，常见的硬盘出错信息还有：Hard disk drive failure（硬盘故障）；Hard disk not present（硬盘参数错误）；Missing operating System（硬盘主引导区被破坏）；Invalid Media Type Reading Drive C:（硬盘参数不匹配）；Invalid Drive Specification（硬盘Boot引导系统被破坏）；HDD Controller Failure BIOS（硬盘控制错误）等，这些故障我们将在以后的文章中讲解。

4.不能正常关机

故障类型： 主要表现为关机时死机或自动重启，但如果只是偶尔关机不正常，不在此问题之列。

排除思路：

■驱动冲突，可逐一将声卡、网卡、Modem等扩展卡在设备管理器中禁用或干脆拔掉，更换另外插槽试试，或在“系统配置实用程序”的“高级”里选“VGA 640x480x16”，将显卡驱动禁用。确定引起问题的硬件后，可到该硬件厂商的网站上查找解决方案，找到最新驱动程序并安装，一般即可解决该问题。

■操作系统使用日久，本身有问题了，可重装系统试试。如果你的电脑一直存在这个问题，建议安装其他版本的操作系统试试。此外，一些Windows 98SE存在Bug，导致在某些主板上有时不能正常关机，可到微软的网站下载关机补丁“Winse_CHS.exe”试试。

■软件冲突，关机前把所有应用程序如杀毒软件、内存管理软件等关闭试试。

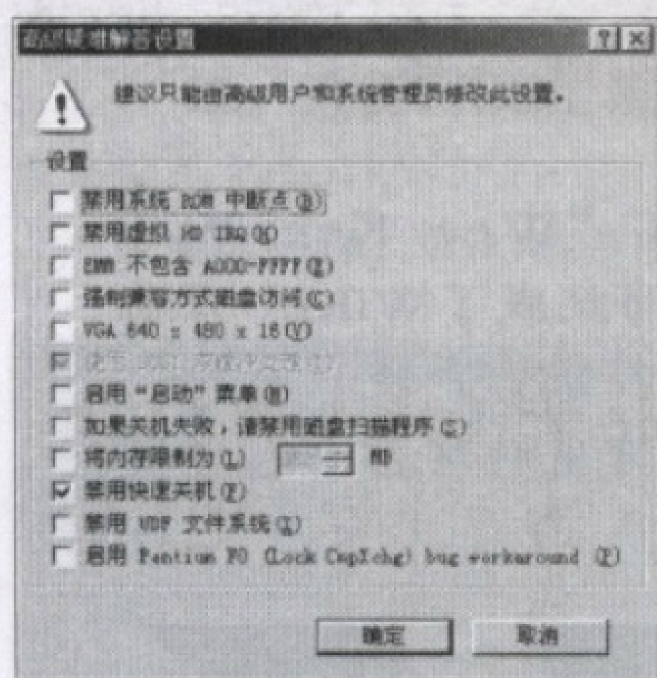


图12

■禁用快速关机（见图12）。快速关机是Win 98的功能，可大大减少关机时间。但与某些硬件不兼容，关机时可能会导致电脑停止响应。执行"Msconfig"，在"高级"中选中"禁用快速关机"重启。如能正常关机，则快速关机功能可能与电脑中的一个或多个硬件设备不兼容。

■检查"退出Windows"的声音文件是否已损坏。在"控制面板"选择"声音"，在"事件"框中选择"退出Windows"，在"名称"中单击"无"，然后"确定"并关闭电脑。如果Windows正常关闭，则问题是由该声音文件引起的。

■电源管理未正确安装，检查BIOS中的电源管理及"显示"属性中的电源管理选项是否正常。

5.系统运行中死机

故障类型：操作系统运行中发生死机、蓝屏、黑屏等故障。

排除思路：

■重装一个干净的操作系统，如果问题仍存在可多往硬件方面想想。硬件原因引起的蓝屏、死机故障多为配件的质量不佳或兼容性欠佳所致，特别是内存或显存质量欠佳，是引起这类故障的主要原因。检查这类故障时可首先替换内存或显卡试试（或可降低其运行频率），如有不同种类或型号的内存混插的情况，先保留单一内存试试。此外，主板与声卡、主板与显卡、声卡与显卡等板卡间的兼容性问题也值得你在解决这些问题时留意（图13）。

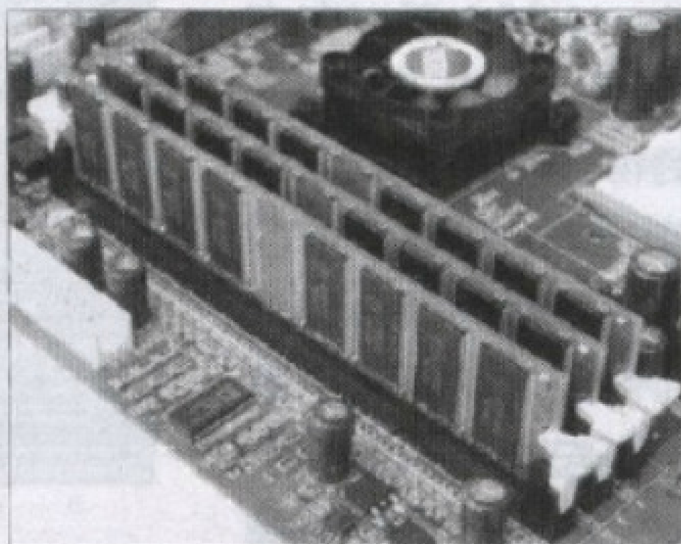


图13：检查内存很关键

■不同版本的Windows系统的软件兼容性所致，如有的Windows版本本身设计不完善或不成熟，或老版本的Windows 95/98与新Windows 2000/XP下的应用软件兼容性不佳等。

■系统与应用软件损坏。Windows系统软件被损坏或丢失也可能造成运行中死机，如果系统存在损坏的执行文件或驱动程序（或硬盘上有不良磁道及坏道），调用这些文件时系统就会僵死，可重点检查这些方面。

■应用软件之间的兼容性。软件和软件之间有冲突，轻则造成不能正常使用，重则使电脑蓝屏死机。

■电脑感染病毒造成一些文件不能正常使用，也会造成黑屏死机故障的产生；而一些即时杀/防毒软件（特别是驻留的病毒防火墙）有时也会成为蓝屏死机的罪魁祸首，不要犹豫，先关掉它们试试。

■如无特别需要，最好不要在Config.sys、Autoexec.bat等系统文件中加载多余数据。如果Config.sys和Autoexec.bat文件使系统挂接了DOS实模式下的光驱驱动程序，那么就可能造成蓝屏死机，这是因为DOS实模式状态下工作的CD-ROM在读取操作时需要BIOS提供低层服务程序，而Win98以上操作系统却使用自己的32位保护模式的驱动程序，二者很容易引起冲突。

6.硬件安装故障

故障类型：其包含范畴很广，比如安装硬件后系统出错或死机，硬件安装后在系统中找不到设备或设备冲突，安装完设备后不能正常工作等。

排除思路：

■板卡的安装不当和接触不良、插槽及金手指的脏污破损、电脑各部件之间连线的错误安装或接触不良等，都可能引起故障，所以大家安装部件时要注意插接质量并一定要安装到位。对于灰尘较重的部位或配件，最好将上面的灰尘污迹用毛刷或电吹风清理干净后再安装。

■安装配件时要注意合理性，如不同规格/厂商/速度的内存条混插，光驱和硬盘设备在同一根IDE线上混接等，最好将它们分开。最后，安装完配件后不要忘了上紧螺丝，有条件的话可给一些部件如硬盘等装上塑料垫圈，以减少震动。

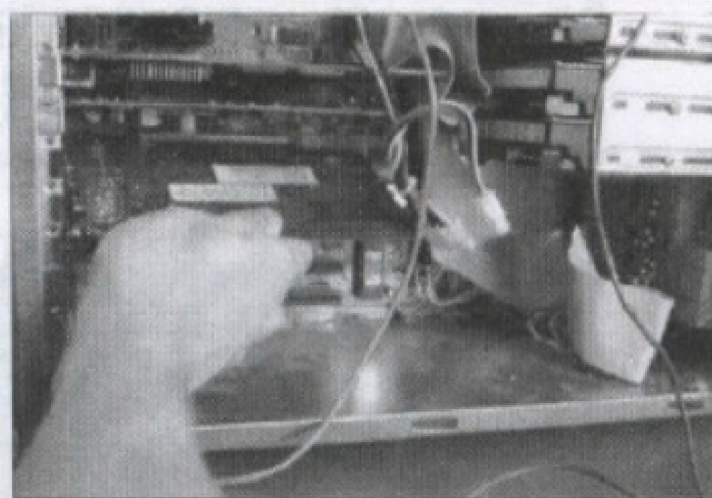


图14：更换其他插槽试试。

■硬件设备安装后发生系统冲突（特别是插卡类配件），无法正常使用，最好的办法是更换其在PCI插槽中的位置，一般都可轻松解决。此外，改变操作系统版本、升级相关BIOS（如主板）及驱动程序、调整系统资源及禁用一些不常用的设备，也能起到立竿见影的效果。（图14）

【小提示：如未正确安装驱动或设备及驱动间存在冲突，可在系统"设备管理器"看见一些标记，例如"？"表示未知设备，通常设备没有正常安装或没被Windows识别；"！"表示设备间有冲突；"X"一般表明所安装的设备驱动不正确或设备被禁用。】

■此外，在新增一些配件后要重点注意电源的功率是否能带动这么多配件，否则可能引起诸如系统自动重启、配件使用不正常、硬盘出现假坏道等故障，这时最好的办法是更换一个优质的大功率电源（图15）。



图15：换一个大功率电源。

（未完待续）

什么是WiKi呢，这个名词来源于夏威夷土著语言“Wee Kee Wee Kee”，原本是“Quick（快点）”的意思，它的谐音缩写就成了WiKi。目前关于WiKi还没有一个明确的中文译名，不像“博客”已经家喻户晓，有人把WiKi翻译为维客（容易和做虚拟现实的维客混淆），台湾省的网站有人译作威奇、薇琪等，我们建议翻译成“威客”怎么样？

网络上的新时尚“威客” WiKi

■安徽 濮青

一、什么是WiKi

用官方定义的语言来描述，WiKi是一种建立在Web基础上面向多人的协作式超文本写作工具（以及必要的发布和支持工具集）。它和博客（关于博客的介绍请参阅《大众软件》2003年第08期《博客成长全攻略》一文）的最大不同之处是它面向多人，所有使用者同时也是维护者和管理者，每个人甚至是浏览过客都可成为这个WiKi的作者。这种情况是过去从未有过的，因为不管是个人主页、论坛BBS还是聊天室，都会有专门的版主或管理人员，参与者可以有发表言论或评述探讨的权利，但不能对站点具体设置进行改动。在博客中这些也体现得非常明显，博客通常是以个人日志形式出现，体现个人思想和见解，话题可以松散也可毫无关联，博客的维护者通常是该日志的主人，其他访客一般都只能留下评论（通常还必须用链接引出才可看到），即使对于开放给多人使用的博客站点，也不过是使注册用户可在前页发言而已，并不能直接修改博客的框架、皮肤、布局、CSS设置等。

而WiKi就体现出一种完全不同的思想，它开放给所有人使用，而每个人都是这个WiKi的主人，听起来好像不可思议……但事实的确如此。WiKi之所以存在主要靠以下几点来保证：WiKi是一种有主题的协作写作方式，就像一群人合著一本书一样，所以WiKi的参与者通常是有着共同兴趣和爱好，他们约定共同的主题和写作规范，一起对某一主题进行长期持续深入的探讨，并将探讨结果中有价值的信息加以归纳分类或综合提炼。这里各位肯定非常想问这样的问题：既然WiKi开放给所有人以同样的书写权利，那怎么保证每个书写者的写作内容都符合要求呢，又怎样来避免其内容不被恶意破坏呢？WiKi是通过权限管理和版本控制来实现的，权限控制可在最初WiKi系统设置中设定好，用来提供给不同级别的用户以不同权限，如果文字或版面被弄坏，使用版本控制可将其恢复到正常。如果想了解更多WiKi的资料，不妨到这个WiKiWeb站点（http://c2.com/cgi/wiki）去看看（见图1），也还可看看用WiKi实现的WiKiPedia：http://zh.wikipedia.org（见图2），这是用WiKi实现的百科全书啊！

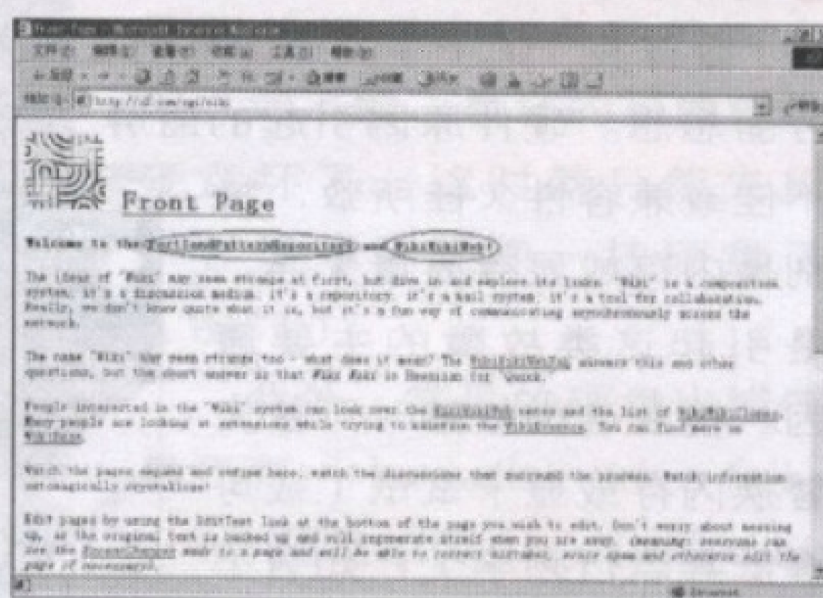


图1

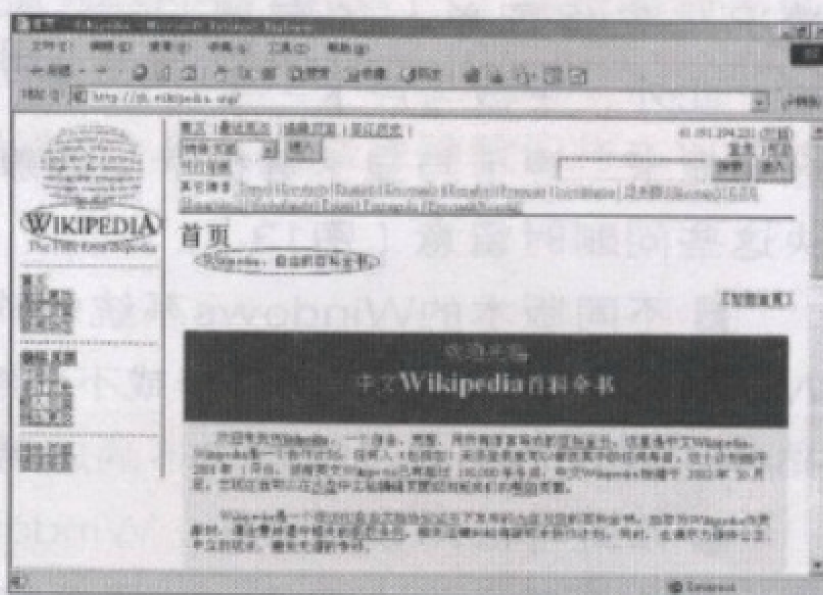


图2

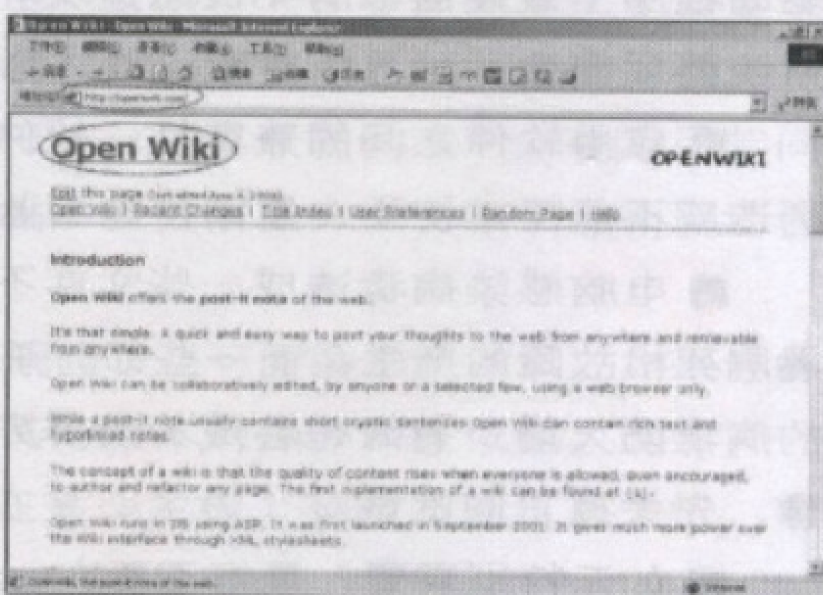
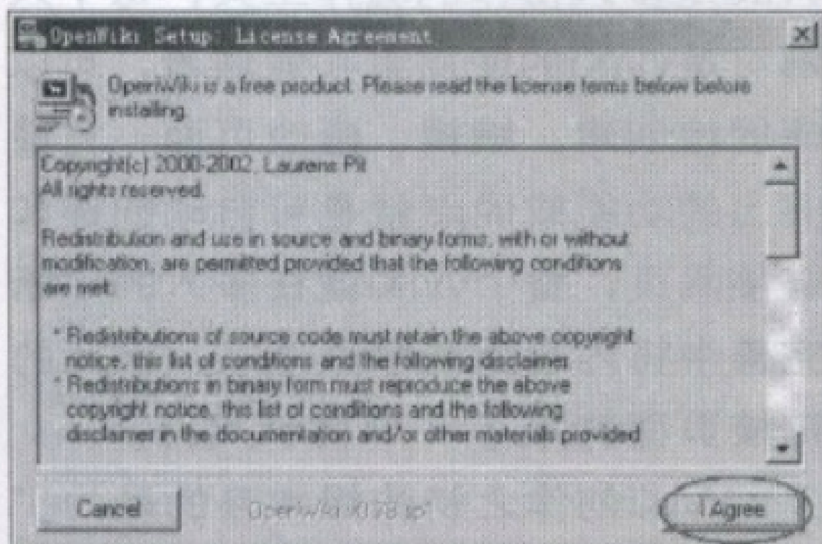
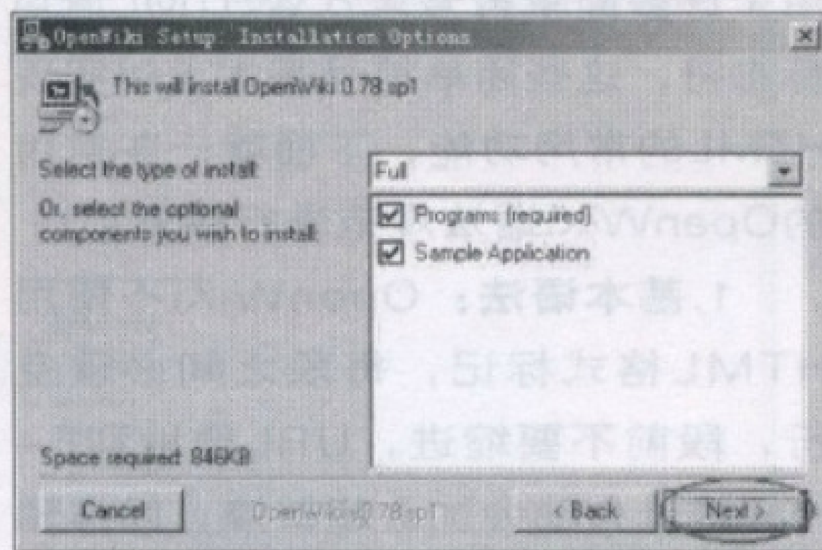


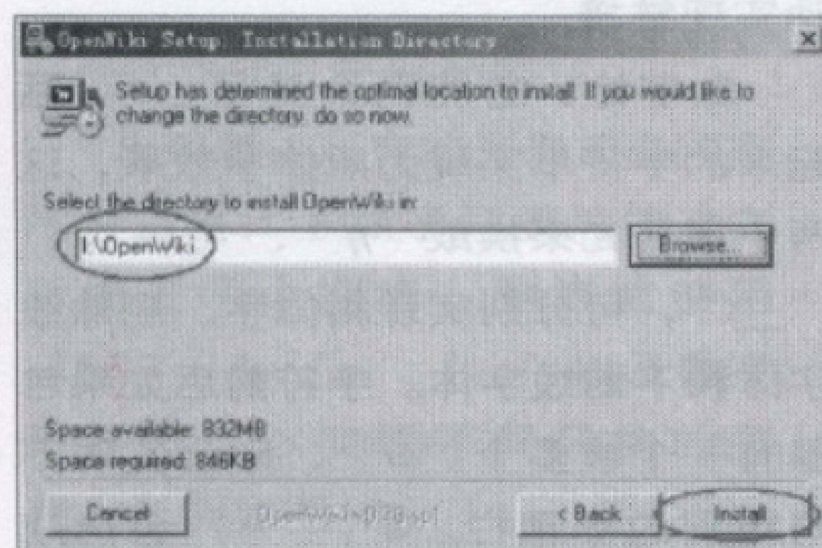
图3

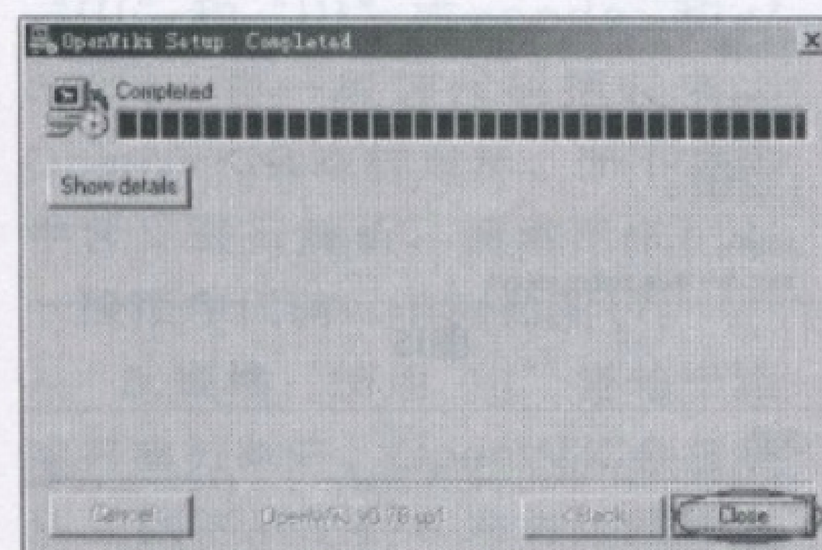
二、选择WiKi工具

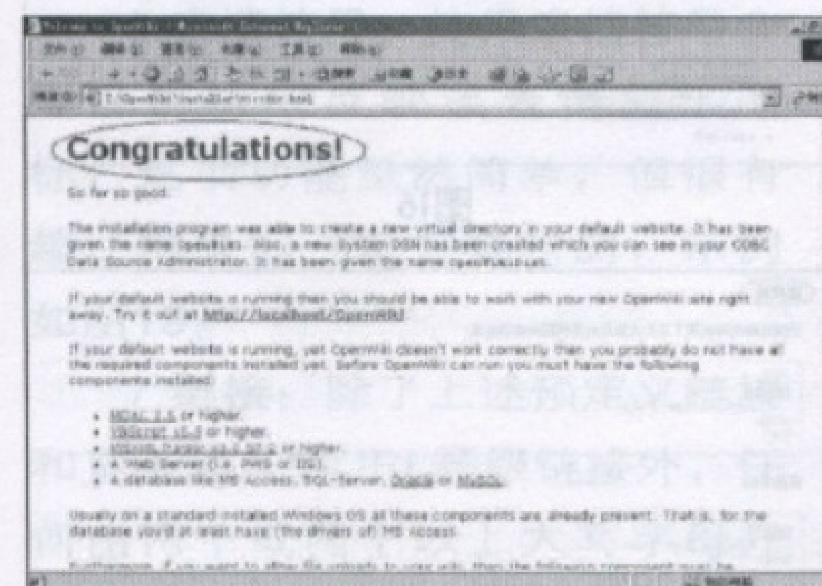
像博客一样，WiKi的开发工具也


图4


图5


图6


图7


图8

很多，各自有不同的实现手段，借助不同的脚本语言，常见的有：OpenWiKi（ASP）、JspWiKi（JSP）、TWiKi（PERL）、WikkiTikkiTavi和Wakka（PHP）、ChiqChaqWiKi和MoinMoinWiKi（Python）以及其他一些像PersonalWiKi、WiKiWriter等。选择WiKi实现工具时，可以考虑以下一些因素：容易实现、使用简单、功能完善、扩充性强等，由于目前还没有中文WiKi引擎，所以还尤其要考虑到对中文字符集的支持度如何，这里使用ASP、PHP脚本的OpenWiKi和WikkiTikkiTavi应该是不错的选择，目前也已有很多的实现案例。

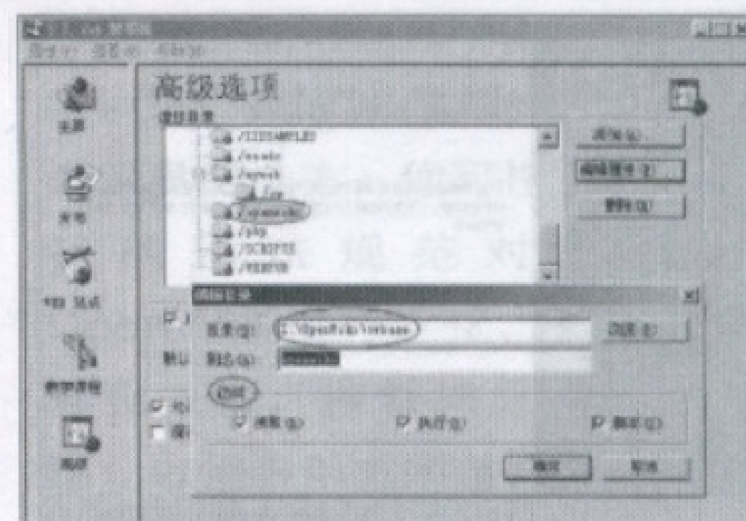
这里我们推荐的是OpenWiKi，它是一套使用ASP、XML技术实现的WiKi系统，支持多种数据库格式（包括Microsoft Access、Microsoft SQL Server、MySQL等），安装容易、使用方便、功能完善、对中文支持良好，还支持RSS站点新闻聚合等。对于一般初学者来说，使用OpenWiKi来上手是最佳选择，因为它不需要太多的专业知识，几乎所有主机一般都会支持ASP和XML，而PHP、JSP就不一定了，所以实现可能性也高。图3是OpenWiKi的官方网站首页（http://openwiki.com），下面来点真刀真枪的锻炼吧。

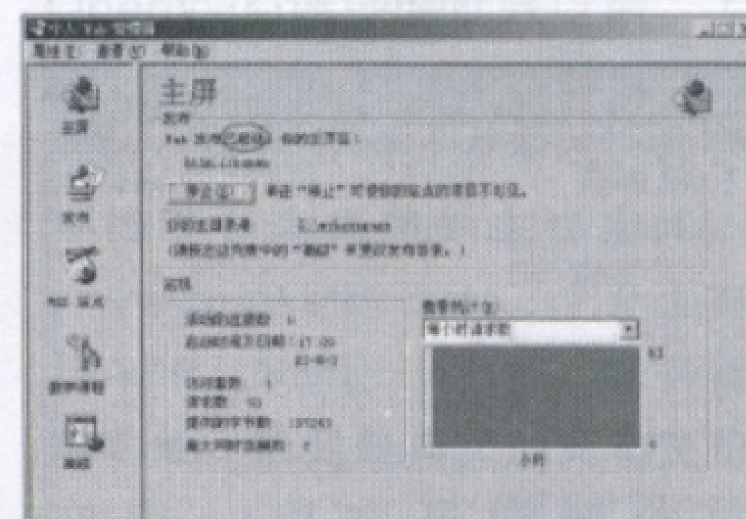
首先准备好配置OpenWiKi的所需工具，通常OpenWiKi系统需要以下一些组件的支持：

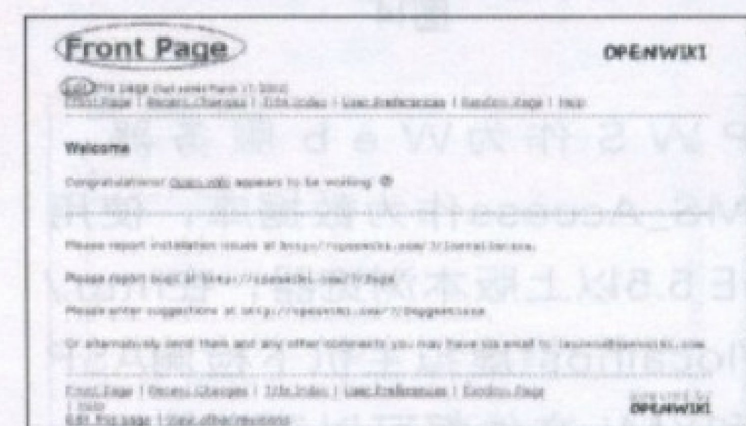
MS ADO.DB v2.5或更高版本：ADO（ActiveX Data Object）用来实现对数据库的访问；

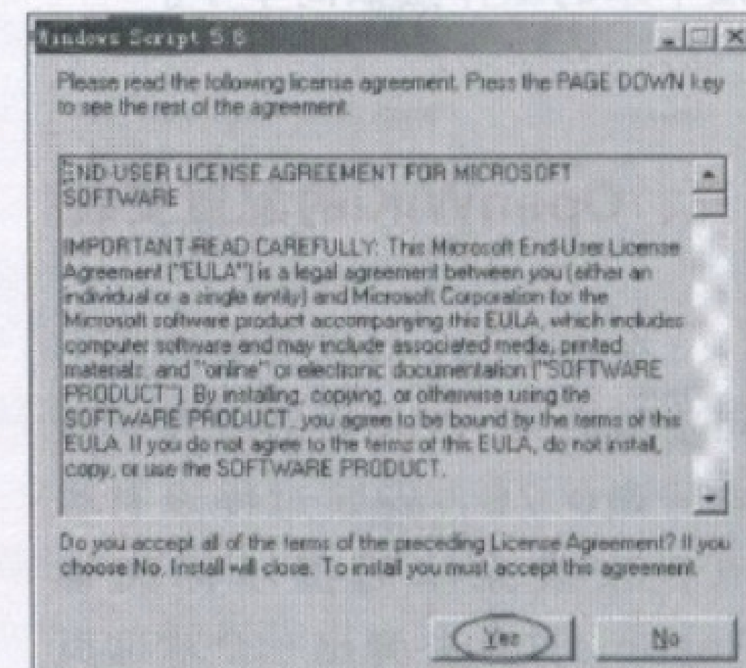
VBScript v5.5或更高版本：实现ASP脚本语言解释器；

MSXML v.3 SP2或更高版本：用于解析XML的MSXML补丁；


图9


图10


图11


图12

A Web Server：一个提供Web服务的服务器，用PWS和IIS都可以；

A Database：一个数据库系统，OpenWiKi默认使用MS_Access的数据库。

虽然罗列了这么多，但通常在Windows系统下，只要浏览器版本在IE 5.5以上，上述条件基本可以满足，如果安装中出错考虑升级一下IE版本是最方便的解决办法。在此我们假定操作系统选择为Win98/Me/2000/XP，

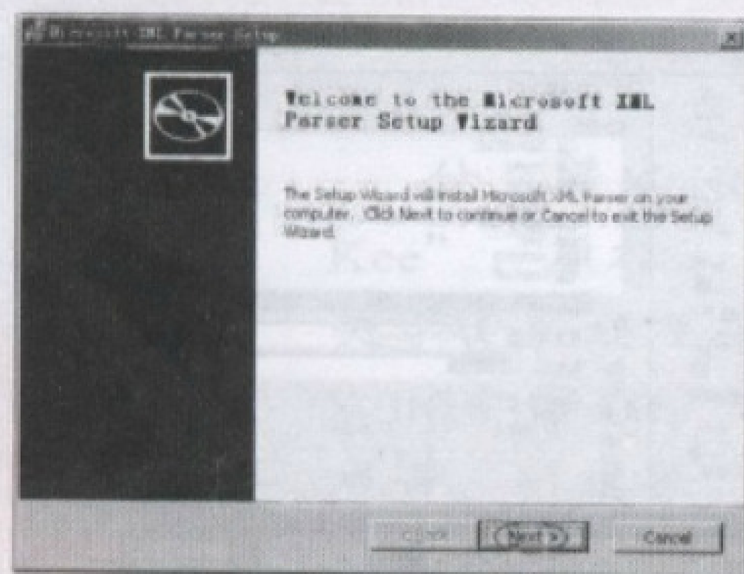


图13

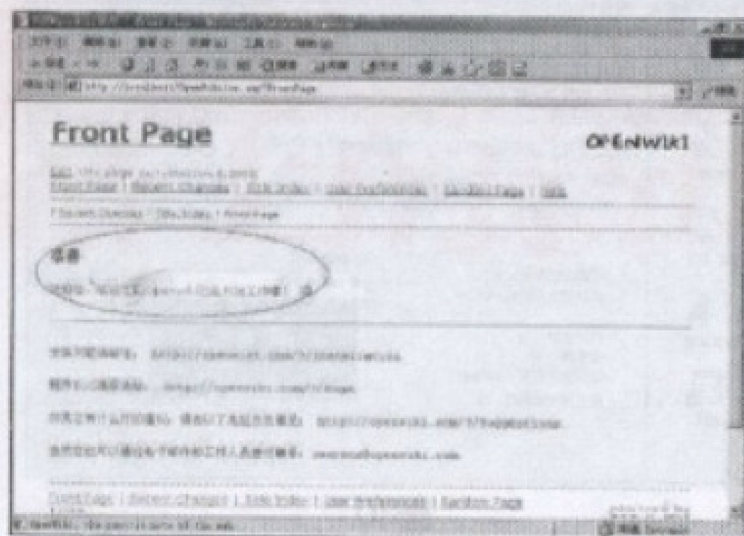


图14

PWS作为Web服务器，MS_Access作为数据库，使用IE 5.5以上版本浏览器，在http://localhost虚拟主机下检测ASP和XML文件都可以正常解析，接下来的工作就很简单了。

三、OpenWiKi的配置安装

在OpenWiKi的官方网站上可下载OpenWiKi安装程序，版本号是0.78，安装过程没有难点，安装完毕后提示你阅读Readme文件并弹出一个欢迎页面，具体过程在此略过，可参照图4至8所示。

安装完毕后开始配置Web服务器，这里使用PWS，新建一个虚拟目录OpenWiKi（OpenWiKi在Win98下安装不自动创建虚拟目录），并指向该目录（以下用<InstallDir>表示）下的Owbase文件夹，配置相应文件夹访问权限，最后别忘了启动PWS，如图9、10所示。一切OK后在浏览器里输入：http://localhost/openwiki，有结果没？如果一切顺利，就会看到安装成功的首页画面，如图11所示。如果没有成功，请检查配置是否满足上面的条件，很常见的安装问题一般是因为缺少上述某项组件所造成的，如果出现类似"Error:Missing VBScriptv5.5"或"Error in ow.xsl:The system cannot find the path specified.line:0 col:0"的错误提示，则需要更新VBScript编译器或XML解析器，这些组件都可在微软MSDN站点下载，图12、13分别为安装VBScript v5.6和MSXML v.3 SP2的过程图。

安装成功后，需要设置OpenWiKi支持的字符集，目的是让它能正确识别和显示汉字。用文本编辑软件打开"<InstallDir>\owbase\ow\owconfig_default.asp"文件，这是OpenWiKi的配置文档，找到"OPENWiKi_ENCODING='ISO-8859-1'"，将其改为"OPENWiKi_ENCODING='GB2312'"即可。不过OpenWiKi的菜单、标题、提示等文字都是英文，如果想要对其进行汉化，还必须把"<InstallDir>\owbase\ow\xsl"下所有XSL（可扩展样式表语言）文件中的<?xml version="1.0"encoding="ISO-8859-1"?>或<?xml version="1.0"?>都修改成<?xml version="1.0" encoding="GB2312"?>，这样OpenWiKi的汉化工作也全部OK了，图14是部分汉化的首页页面。

四、OpenWiKi的语法规范

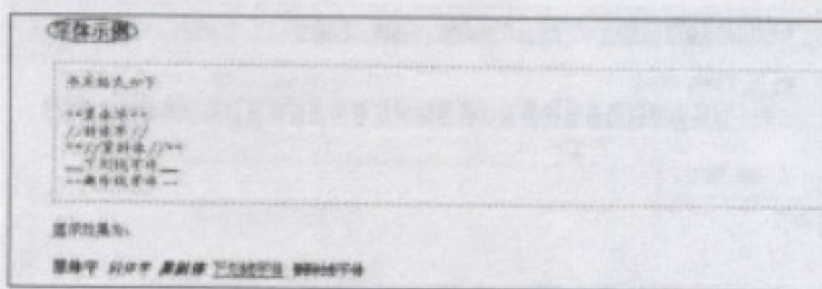
OpenWiKi已经安装好了，但如何下手呢？他要怎么使用和操纵它呢？下面我们就来详细讲讲。

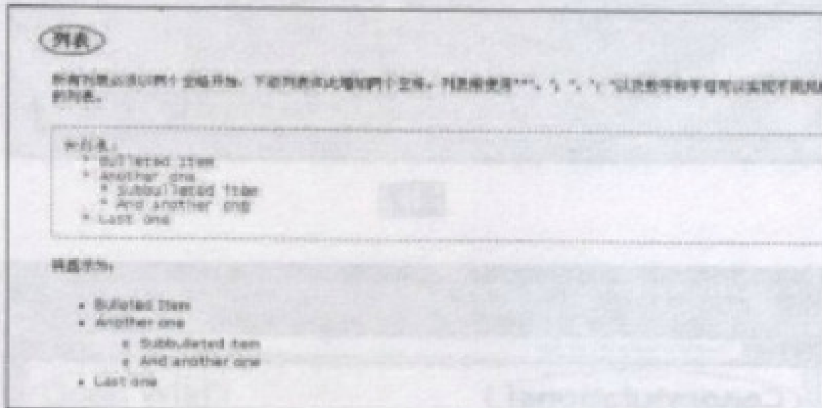
在OpenWiKi每页最上方（以及最下方）都有一个Edit链接，但却看不到用户登录入口。就像前面所说，WiKi是多人协作的写作工具，每个人都可是WiKi的使用者和管理者，可以随便地创建、编辑、修改页面，它最突出的功能或优点就是可自动创建和链接网页，整个WiKi就在多人的不断完善中将内容逐渐增添进来，彼此的链接页面构成了一个树状网络。

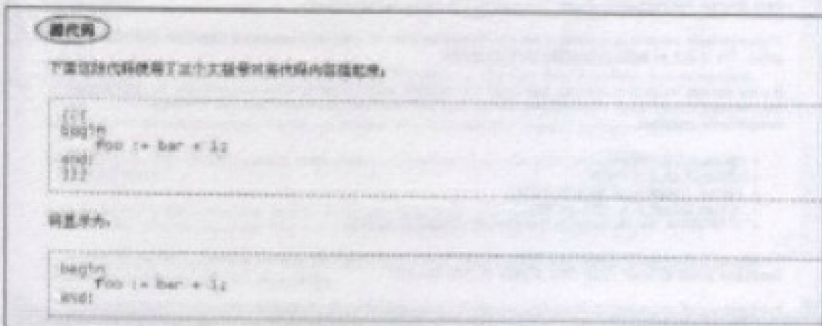
WiKi创作之初的根本目的是为了减少编辑HTML文件的繁琐，所以采用了许多简单符号来代替HTML语句标志符，这些简单符号基本可以实现HTML的常用功能，下面就一些常用的OpenWiKi语法规范进行讲解：

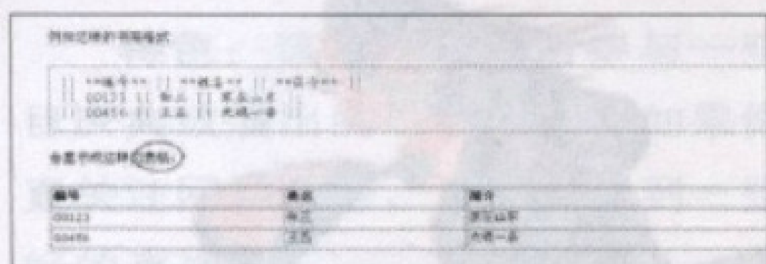
1.基本语法： OpenWiKi不使用HTML格式标记，每段之间必须空行，段前不要缩进，URL地址和E-mail地址自动会加上超链接，同样预定义的WiKiName和WiKiLink也被自动实现链接。

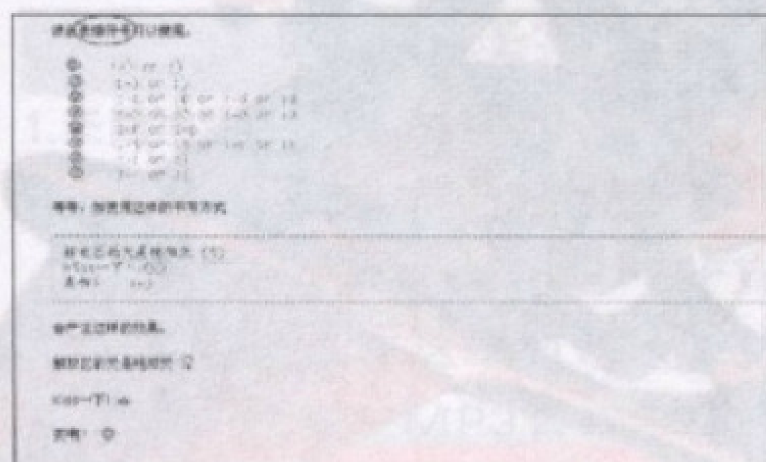
2.字体： 首尾两个星号（*）括起来的字符串实现为黑体字效果，这两个星号如果换成"//"、"--"、"__"，可分别实现斜体字、删除线字体和下划线字体。字符前后如果包围有一个或多个"="，则会实现不同级别的标题栏。4个"-"会形成


图15


图16


图17


图18


图19

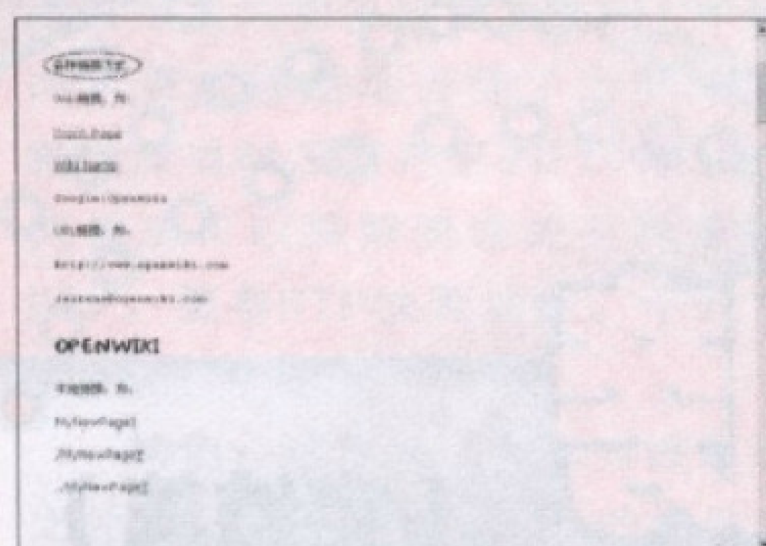


图20

一个水平线，示例如图15。

3.列表：所有的列表前必须有两个空格，下级子列表再依次向后缩进两个空格，列表前使用"*"、"；"、"："以及数字和字母可以实现不同风格的列表，示例如图16。

4.源代码：使用3个大括号"{{{"和"}}}"或<code>和</code>将一段源代码括起来，OpenWiKi会原样显示，而不对其中含义进行解析，通常用来引入一段程序代码，示例如图17。

5.表格：使用"||"将若干组字符串分割开，OpenWiKi会按照从上到下从左到右来将这些组字符串组成表格，示例如图18。

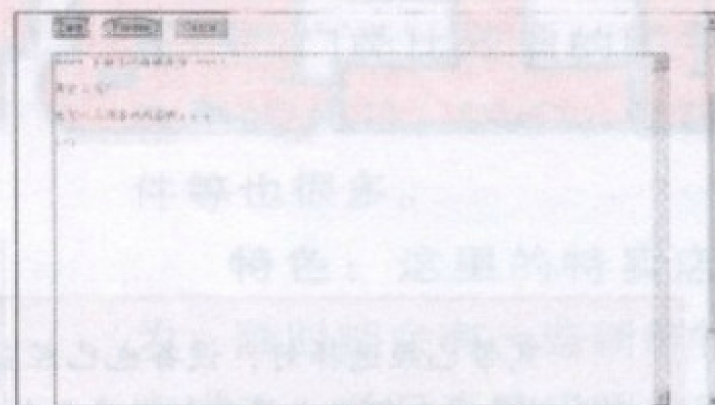
6.表情符号：使用表情符号会直接解析成反映该表情的小图标，这项功能虽然简单，但很有趣，网虫们一定会喜欢的，示例如图19。

7.链接：除了上述预定义链接和直接键入的URL超级链接外，任何由两个或两个以上大写字母开头的单词所组成不含空格的字符串都会被解析成链接，该链接文件的页面名称为该字符串的各单词分割。如果链接指向本地文件而该文件又不存在，则会在旁边产生一个"?"号，单击问号就可对该页进行编辑，如果编辑结果被存盘，那么该页面就正式产生了。在指向本地文件时，你还可使用"/"、"./"放在字符串前来选择创建同级文件还是下级文件，示例如图20。

当然OpenWiKi功能十分强大，除了上述基本标志符外，它还可以实现宏、索引、查找、数学公式、RSS等多种功能，并且可以扩充。所以要想充分掌握其使用方法，还需要下番功夫。

接下来就用上面介绍的基本功能慢慢打扮自己的OpenWiKi，只要单击每个页面的Edit链接就可对该页面内容进行编辑了，编辑完毕可以先"Preview"一番，如果结果无误则可用"Save"保存修改，见图21。当然，如果按照上面介绍的方法创建一个空页面链接，那么进入该页的编辑页面进行编辑就等于在新的页面里写作，图22表示把刚才内容创建在一个新的"MyNewOpenWiKiPage"页面中。

由此可见，OpenWiKi的使用方法除了要记住几个常用的标识符以外，是非常傻瓜的，没有什么深奥的地方，你可按照上面介绍的语法规范对自己的OpenWiKi进行汉化，再把页面美化一番，接着起一个好的主题，以便吸引志同道合的朋友来讨论。最后一步就是等你把OpenWiKi调试配置好以后，上传到一个合适的服务器站点，这样就可以正式对外发布啦，在这里推荐一个免费的主机空间：www.brinkster.com，它全面支持ASP、XML、Access服务器等功能，而且是真正的免费主机空间，用它来搭建你的OpenWiKi再适合不过了！


图21

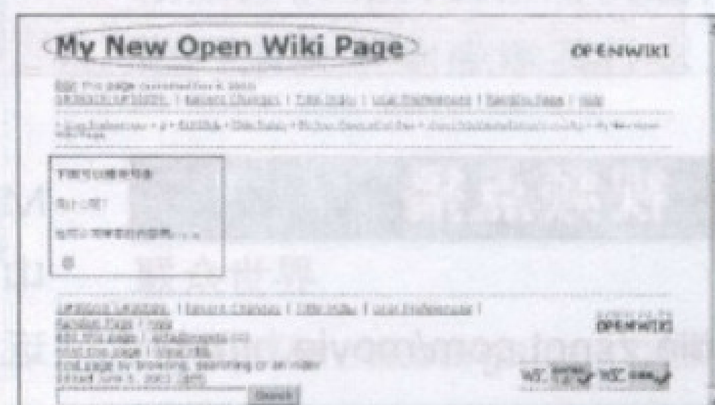


图22

怎么样，经过我这一番介绍，是不是觉得WiKi不错呢，那就不要再迟疑了，赶快弄一个OpenWiKi玩玩吧。虽然相对博客来说，WiKi显得专业了点，个性化色彩不是太浓，而目前由于使用和了解它的人也不多，所以各种WiKi开发工具不太完善，Bug较多。不过这也可能正是你大展身手的好机会呢，就像当初博客出来时谁知道它今天会这么火呢？作为一个网络新人类，如果你错过成为博客先锋，那就赶快抓紧时间，做一个威客来炫一回吧！



■晶合实验室 美丽人参

插上宽带的翅膀（完结篇）

宽带已经选择好，设备也已经安装，问题全都解决，高速上网的感觉如何？是不是有很多以前的杀猫禁区也都能去了？但很多人如果仅仅是利用这高速带宽来看看新闻、浏览网页、上上QQ、泡泡MM，那也太浪费了，所以我们在最后的宽带专题里为大家送上宽带餐餐，让翅膀舞动起来。

视频点播

1.强记视频

（http://media.zsnet.com/movie.htm）



这里的视频点播系统很完善，但站点为保证每个观看者的点播效果，所以对人数采取限制，如出现Server has reached its capacity……，就需要迟一点再点击电影，或多点击几次。这里的视频内容除了电影新片之外，还有获得奥斯卡等其他奖项的经典影片，以及卡通片和卖座电视剧。在“舞台视听”栏目，还可以收看到最新的球赛特辑、舞台演出以及音乐MTV。“网上教育”栏目中有广东中山市电信的教育系统，以及清华大学远程教育管理经济学课件等。

特色： 强记视频中有一个“可视会议”栏目，在其中使用他提供的视频会议系统（可自建），利用视频软件和摄像头、麦克风，在该网站提供的专门服务器上搭建会议室即可实现视频会议，十分方便。

2.河北电视台视频点播

（http://www.hebtv-vod.com/）

该网站利用河北电视台的现有资源，电视和电影方面的资料都很齐全，但更新速度快直接导致很多老片子会迅速被取代，所以大家要看什么片子一定要快，不然它就会消失在茫茫片海里。电视电影资源目前主要集中在“宽带视频在线”栏目中，其他栏目还正在建设之中。

特色： 因为该网站基于河北广电网，所以如果是地处在河北或华北地区的观看者，效果会好得惊人。

3.网上南京路

（http://www.nanjingroad.sh.cn/video/index.php）



网上南京路的页面打开速度非常快，给人的第一印象很好，页面布局也感觉很好。除了一些经典电影可以被点播之外，这里还有很多风光片、企业宣传片等不同类型的影片，观看效果和速度也都非常不错。

特色：该网站还经常参与一些节目庆典或演出的现场直播，如果你一直关注网站通告，也许会看到一些很好的直播哦。

下载服务

1.天网搜索

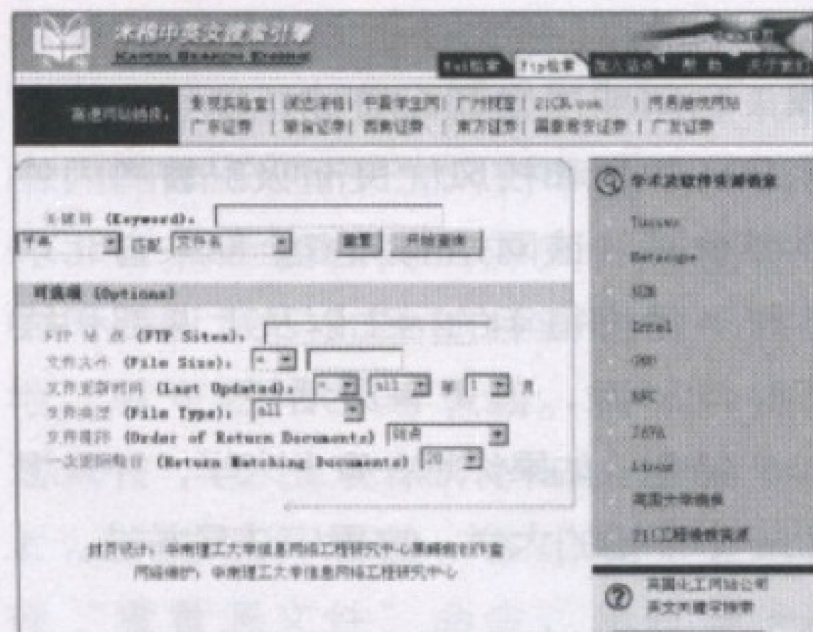
（http://bingle.pku.edu.cn/）

这是北大学生们建的一个FTP下载搜索引擎，在这里可以搜索到关于电影、动画、MP3音乐、程序及文档资料等资源，而且很多东西都来自于北大学生们建立的FTP，搜索内容更加体贴地去除了近期没有更新以及当时没有开启的FTP地址。天网甚至可以按照资源的不同来排列FTP，更有FTP快照功能，十分方便实用。

特色：这里除了配备有搜索论坛之外，还有“XML接口”的栏目，不仅把天网的XML接口作了详细介绍，并且还有很多关于FTP的教程和软件下载，十分方便体贴。

2.木棉中英文搜索引擎

（http://search.scut.edu.cn/FTPSearch.htm）



这个网站也是由大学生们建成的，由华南理工大学信息网络工程研究中心进行维护，页面设计简单实用。这里的搜索没有局限于FTP范围，且给出多种搜索方法，例如根据文件大小、文件更新时间、文件类型等，还可以设定文件排序方式以及搜索到目标后给出的一次返回数目。

特色：给出的学术以及软件资源非常丰富，且和国外多家大型站点有紧密联系。

购物

1.E国

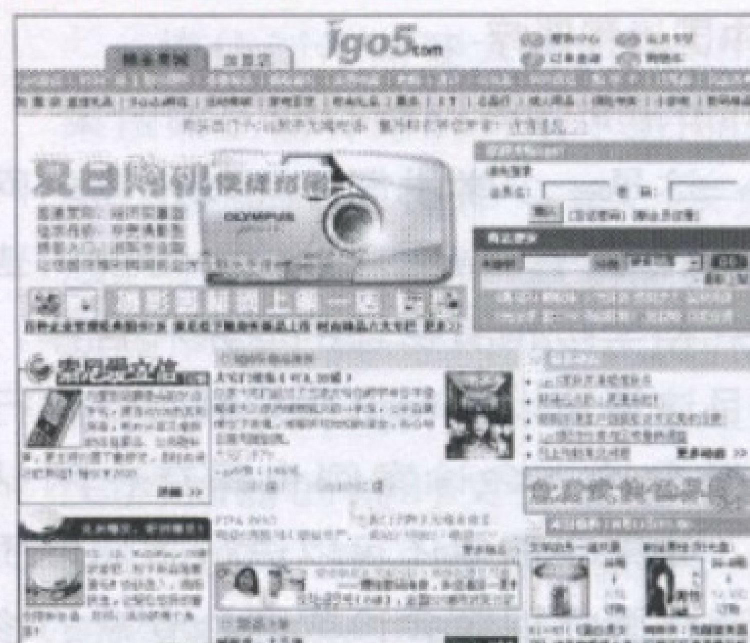
（http://www.eguo.com/）

网站不大，但商品种类繁多，且经常会更新商品类型，最新上市的一些商品几乎都可以在这里找到，并且E国还和其他电子商务网站合作一起进行联合销售，所以即使这里缺少的商品也一定会在其他家找到。他们的送货可以选择货到付款，并且送货时间也会在商品后写明，如果超过时间还可以拒绝他们送来的商品，送货人员也会受到惩罚。商品下了订单后，他们都会在3小时内电话联系确认，工作非常细致认真。

特色：这里经常会和经销商进行促销活动，打折商品也会很多，所以不要错过每一次的活动呦！

2.我购物

（http://www.igo5.com/）



如果说上面是一个大型超市，那这里就是一个大型商场，似乎除了汽车、轮船、飞机不卖之外，他们这里的商品涉及种类繁多。其实他们也是依靠自身母体——北京著名商场，西单商场的雄厚实力，自然不用发愁货源问题。逛大商场，除了要有体力和耐心之外，找些窍门也是必要的，例如去找导航栏，或搜索自己想要的商品，不然上万种商品会让你眼花缭乱的。

特色：这里经常会底价倾销一些书和软件，并且价格会低到爆，没事儿来逛逛，看看打折信息应该也是不错的选择。

3.当当网上书店

（http://www.dangdang.com/）

网上购物中占据消费比率最大的



就是书籍和音像制品，不知道是大家觉得这类商品便宜还是不需要当面看到就可购买？总之这里每天的营业额都非常高，大街上也经常可以看到当当送货员的身影。这里的书籍种类绝对够多，你知道不知道的这里都会多多少少看到。网站还配备有专门的读书员，挑选国外以及一些门类比较偏的图书上页面。这里的VCD、DVD、音碟、游戏软件等也很多。

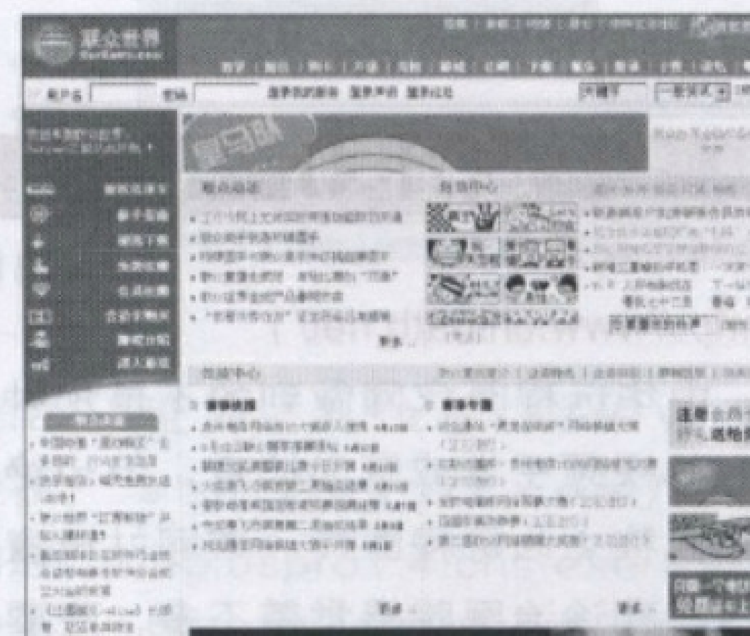
特色：这里的特卖店是长期行为，随时都会有一些新鲜特卖商品补充进来，并且看花了眼的顾客也可以根据他们提供的新品快递和一周销售排行来决定到底购买什么。

网络游戏

联众世界

（http://www.ourgame.com/）

联众对网络界的冲击以及影响是具有绝对性的，不是每一个上网且想玩游戏的人都想去弄明白Diablo为什么会有一个弟弟，也不会想知道为什么RO外挂如此多，更不会想去探索EverQuest那让人晕眩的大陆，所以联众让很多只想娱乐娱乐的人找到了好去处。这里棋牌类游戏居多，还有麻将、台球、俄罗斯方块、炸弹超人



等对战游戏。

特色： 不需占用太多的时间进行游戏，也不需要升级练功来让你烦恼，所以试试看吧！

网上证券

1.股票之星网站

（http://www.cnstockstar.com/）

打开页面后让人感觉很酷，视觉冲击比较强烈。股票之星网站采用全黑铺底，但图标却很卡通，这里的专业气息不那么浓厚，但让人感觉很有平民气息。除了每天即时的股票信息之外，还有不能缺少的股票动态分析、市场和大盘的分析等板块，而很多都是来自一些资深股民的评述。

特色： 如果你不大懂股票，并且想涉猎股市，这里有很详细和资深的股票教材，深入浅出的方法会让你很快上手，并且在专家的指导下进行投资。

2.证券之星

(http://www.stockstar.com/home.htm)

网站建成到现在已经很久了，专家一大把，股民一大把，可以说是业内资深网站，可是最近没什么大改动，当然保持现状也是不错的选择。网站除了传统的股票动态之外，大家最关注的就是该网站的“今日股评”栏目。这里的专家对股市的点评非常到位，即使不能回回戳中要害，但分析理论和思路很值得大家学习。我也相信他们600万的注册用户中会有藏龙卧虎人士，论坛中的个股点评同样会给你好的启发。

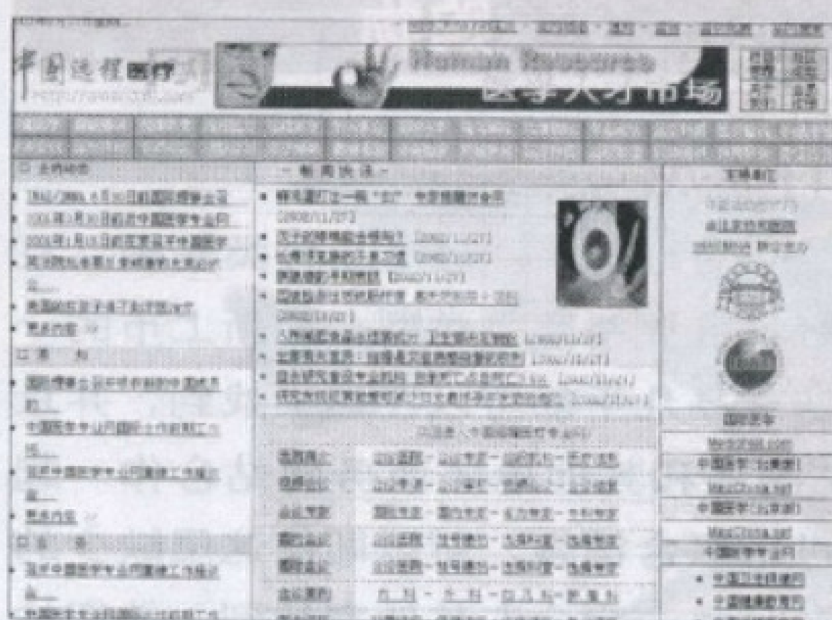
特色： 证券之星的手机理财非常独到，可以让你不用去营业厅、不用上网，也不用当着众人办理电话委托，一个短信或指令即可完成股票买卖以及大盘走向、分析等操作。值得一试！

远程医疗

1.中华远程医疗网

（http://www.chinath.net/）

中华远程医疗网做到的不是那种夸张的视频手术或医学检查，但也绝对可以称之为远程医疗。该网站设置的流程和诊治医院感觉差不多，先要看就诊指南（相当于挂号），然后去



看“在线门诊”，如果问题比较严重或问题比较集中，还可以去看“专家会诊”，那里还有“特色门诊”、“名医坐堂”和“化验检查”等不同科类。并且他们就疾病种类和就医方式，分成了西医门诊和中医门诊，每个门诊的细分科室也都很明确。

特色： 这里除了求医问药，还可以自查和进行自我保健，网站内资料更新很快很全，在你不看病时也可多来这里看看，寻求健康之道。

2.中国远程医疗

（http://ctm.medchina.net/）

这是一个学术气氛比较浓厚的网站，和官方一些医疗部门及国外一些医疗科学机构有密切的联系和合作，并且这里可以进行远程视频会议进行医学会诊，会诊案例也保存在网站中。如果有需要还可以进行国际性质的远程医疗视频会诊或国外专家的诊断、分析。当然很多时候这里的项目是要收费的，例如视频会诊，当然如果遇到特殊情况，这里的宗旨还是以救死扶伤为根本。除了诊断之外，这里的视频内容还有科普讲座、保健讲座、临床讲座和专家讲座，对医学有兴趣或想了解一下的朋友也可以经常来看看视频。

特色： 这里还有一些医学期刊，例如基础医学期刊、临床医学期刊、生物医学期刊及医学学报，这些都可以从网站上订阅或查找到。

3.中国医学远程医疗功能网

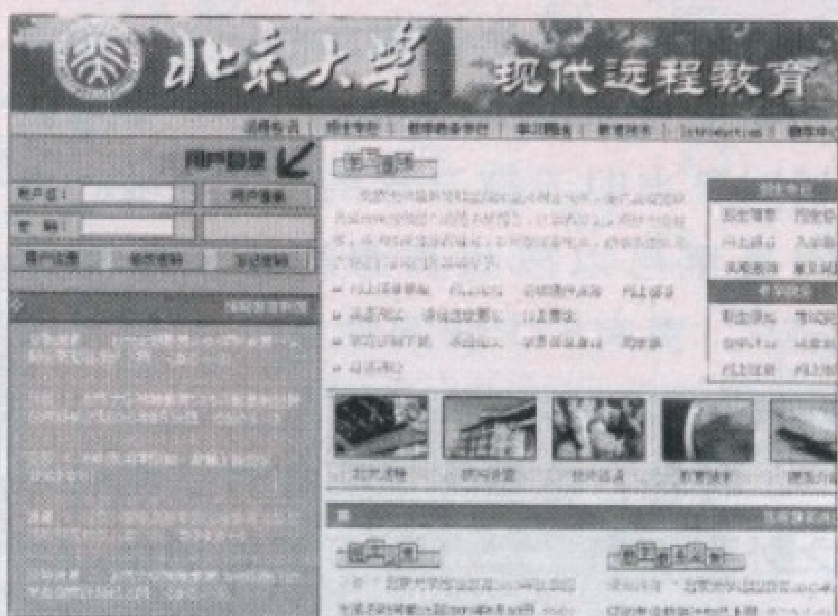
（http://www.medchina.net/function/telemedicine/procedure/index.shtml）

这是一个专门进行视频远程医疗会诊的网站，他们和全国各大医院都建立有良好关系，并且在各地甲级医院都安装了他们的远程医疗系统。在这里先要注册成为会员，并且填写会诊申请单才能确定是否开启远程医疗系统，整个过程都在网络中进行。并且他们可以调动全国各大医院的专家进行会诊，还可对全国的特殊医疗器械进行调配。

填写会诊申请单，包括：

申请会诊医院、科室、医师等。

会诊病人姓名、性别、出生年月、简要病史、实验室检查数据、辅助检查报告及影像图片资料。



远程教育

1.北京大学现代远程教育网站

（http://www.smde.pku.edu.cn/）

北京大学是教育部直属的重点综合大学，她以拥有光荣的传统和悠久的历史而闻名，以学科齐全、师资力量雄厚、科研成果显著而著称，以科学信息密集、教学和校风优良而吸引着海内外莘莘学子。该网站的师资全部来自北京大学，他们每年的招生以及上课都和线下大学一致，但更有灵活性。

特色： 如果你想在家上大学，并且想上一个不错的大学，这里应该是首选。

2.网上人大

（http://www.cmr.com.cn/）

这又是一所著名院校开设的网上远程教育基地，他们每年不仅有开学仪式，也会有隆重的毕业典礼，当然这一切都在网上进行。这里的师资队伍齐全，并且教师和学生之间的互动性很强，经常可以看到他们在班级论坛上探讨学术问题，同时也不忘记家长里短。

特色： 这里每天都会有一个值班老师，解答不是这里的学生的问题，而且细心周到，大家可以没事儿来看看。P

新鲜打造个人网站

系列教程之十六

移花接木——高级闪客的快速成长之路

■Simple Palace工作室

任何一个Flash动画都是由各种素材集合而成，优秀的Flash作品除了在动画设计上标新立异之外，往往都会有令人耳目一新的素材。如果你是一个Flash制作的初学者，在素材设计与选取过程中可能会时常感到头疼。如今，网上各类精美的Flash动画应有尽有，因此各种素材也可谓取之不尽，用之不竭，那么我们何不奉行"拿来主义"呢？不仅将这些素材重新利用，而且还可对原有的Flash作品解剖，分析其结构并进行再创作。模仿也是一种学习，相信经过"移花接木"，你就会实现从"超级菜鸟"到"高级闪客"的快速转变了！要对网上各种精彩的Flash动画进行再创作，就必须要经历Flash动画的下载、素材的还原、Flash动画的再创作等几步。实际上，利用一些已有的软件我们就能轻松实现这一切，下面就一起来看看。

一、Flash动画的下载

很多精彩的Flash动画往往都会嵌入在网页中，它们炫目的效果让人流连忘返，但每当你满怀希望去下载时却发现利用普通方法无从下手。其实，Flash动画的下载与普通文件的下载方法不尽相同，我们可以尝试使用如下两种办法：

1.查看网页的源文件

网页是由HTML语言来组织和描述的，Falsh动画作为网页中的一种媒体文件，自然也要在网页源文件中留下自己的行踪。我们如果能找到它们的藏身之地，就可轻松将其下载。具体的操作方法如下：在出现某个Flash动画的网页上，点击鼠标右键，在出现的菜单上选择"查看源文件"命令，网页源代码就通过记事本显示出来，接着在记事本上按下快捷键"Ctrl+F"，在弹出的对话框中输入"swf"，就能找到Flash动画的文件链接，将该链接复制粘贴到下载工具（例如Flashget、Netants和吸血鬼等）的下载框中（如图1所示），点击下载即可轻松将其占为己有了。不过需要注意的是，这里的文件链接可能是相对路径或绝对路径，如果是相对路径，还需要将其转换成绝对路径，方法是在相对路径的前面加上该网页的URL地址即可。

2.利用专用的软件

模仿创作需要大量的Flash动画，如果按照上面介绍的方法下载Flash动画，每次按部就班操作一番，未免有些麻烦。下面为你介绍一款功能强大的Flash动画下载工具——Flash Jester Woof（以下简称Woof），它可在本地路径、IE浏览器的临时文件夹里检索并预览SWF文件，是一款共享软件，在没有注册的情况下试用期为30天。它的参考下载地址为：http://www.flashflag.com/administrator/resource/file/woofv10_evaluation.exe（1.0版，英文界面，978kB）。

Woof的使用非常简单，点击Search Path右面的文件夹图标，就可以选择本机上的驱动器或文件夹，然后在Media Type（媒体格式）里选择想检索的媒体文件类型，点击查找按钮，即可检索到想要的媒体文件了（如图2所示）。Woof支持3种媒体类型的文件格式，包括Flash、RM和JPEG等。Woof还提供Flash预览窗口，通过它就可轻松找到自己所需要的Flash动画。

另一款非常优秀的Flash动画下载工具是IEPlus Pro，它是IE上的插件，能在浏览网页过程中直接点击右键保存相应的Flash文件，很方便，它的参考下载地址为：http://www.shuttlesoft.com/chs/iepluspro1.4.chs.exe（中文界面，520kB），未注册情况

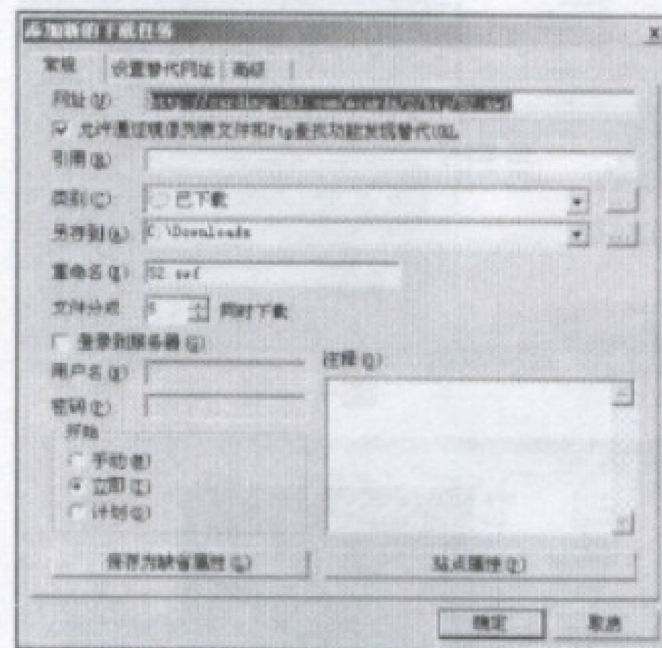


图1



图2

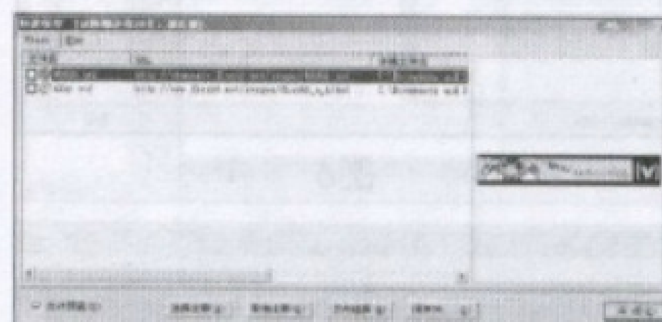
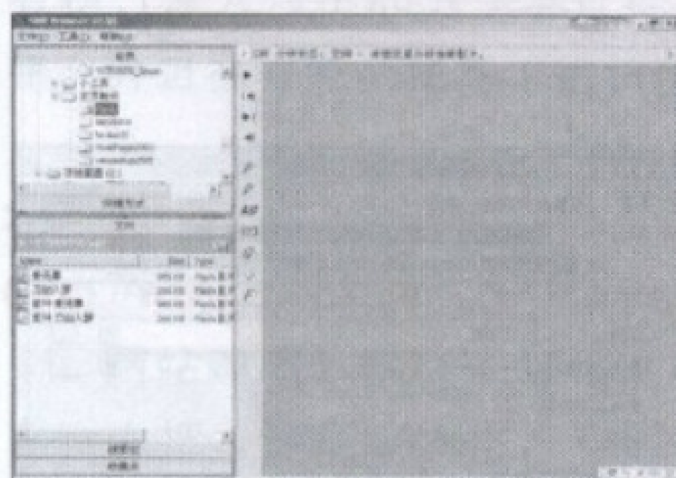


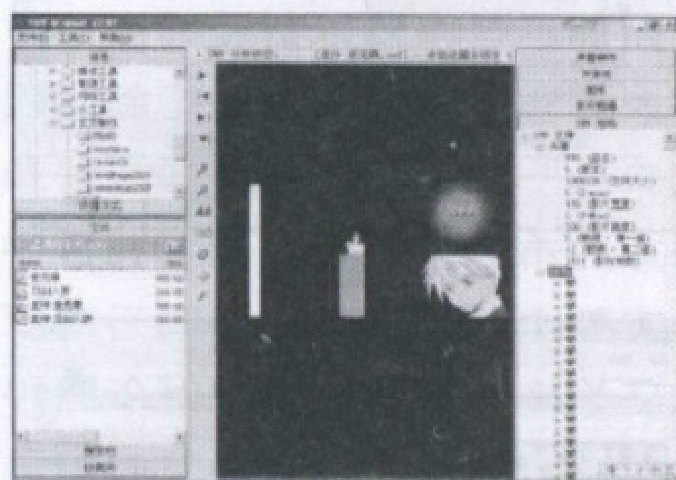
图3

下只能免费使用20天。程序安装完成后在IE的工具条上点击鼠标右键，选择IEPlus Pro，就会发现工具条上多了个按钮，点击该按钮并选择“快速保存”，就可浏览当前窗口包含的所有Flash文件和各种图片了（如图3），选择某个你想要保存的Flash动画，点击“保存为”，即可将它们保存在你指定的位置。

二、Flash动画剖析与素材还原

看到别人精美的Flash动画，你一定会有所心动，而美妙的动画设计总是与素材的选取分不开。因此在制作Flash动画过程中，有效合理地利用其它Flash动画中的素材将会达到事半功倍的效果。如果能下载到FLA格式的Flash源文件，只要使用复制、粘贴命令就能将其引入素材导出。但网页上出现的大部分Flash动画一般都是以SWF或EXE格式存在，它们不能转换成为FLA格式。因此，要得到这些Flash动画中的素材就需要一些专门软件来完成。


图4


图5

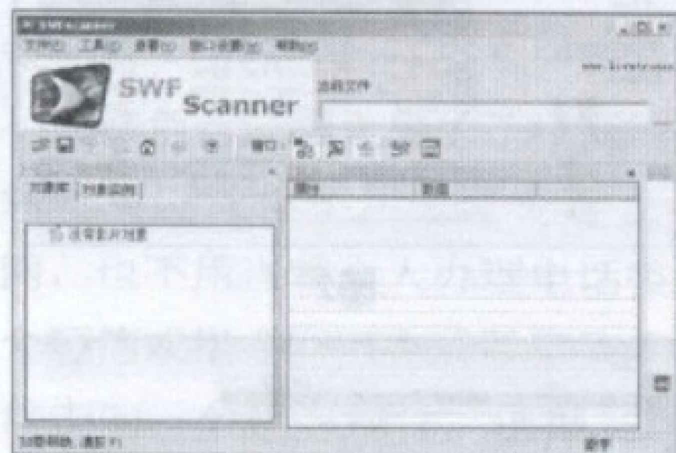
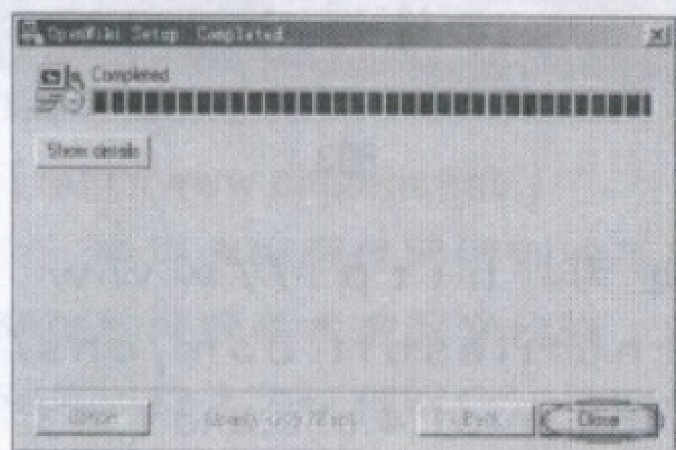


图6


图7

1.SWF格式

①查看声音、图片等基本素材

SWF Browser（http://www.skycn.com/soft/2710.html，版本号为2.93，中/英文界面都有，1200kB）：它可以轻松将Flash动画中的素材还原出来。启动SWF Browser后（如图4），在界面的左上角“目录”处选择存放SWF文件的目录，在“文件”处就会显示当前目录中的所有SWF文件，选择并点击某个Flash文件，在主窗口中就会播放当前动画，还可用中部竖直排列的一排播放按钮对播放过程进行控制。要剖析选中的这个SWF文件，单击预览窗口上方的“SWF分析状态”即可，稍等片刻，SWF Browser就会自动帮你分解出当前SWF中的声音事件、声音流、图片、影片剪辑以及SWF文件的内部结构（如图5），并且可以预览，如果碰到喜爱的就双击将它们保存下来，供以后学习和使用。如此这般，SWF的Flash动画素材就被轻松还原出来。因为某些原因，可能一些SWF格式的Flash动画是加密过的，我们可以点击菜单中的“工具”→“解锁SWF文件”命令，即可将其另存为解密之后的SWF文件。解密过的SWF文件不能直接进行编辑，必须使用Flash 5.0以上版本新建一个空白影片文件，使用“文件”→“导入”命令，将其导入再进行编辑。

SWF Scanner（http://www.skycn.com/soft/66.html，版本号为2.6.3，1025kB，如图6）：它犹如一把手术刀，能将Flash中所有素材彻底剥离干净，它不仅能得到SWF文件中的图片、声音等基本素材，还能让Flash中的Action Script也一览无余，无论对“菜鸟”还是“老鸟”来说，都是一大福音。它的使用非常简单，打开某个Flash动画文件，窗口左边就会列出当前Flash动画文件中所有的元素，包括Action Script代码、声音、图像和动作等等。单击展开这些项目，Flash中的结构就会历历在目（如图7），当看到满意的素材时，点击“工具”→“提取该对象”就可以将它们保存起来。在中间窗口会列出当前打开Flash动画的影片属性，包括文件大小、文件长宽、图像数量、声音数量和帧数等，方便你从整体上对Flash动画有个清晰的认识。如果提取Action Script代码，根据左栏显示帧数并结合对应代码，就能摸索到当前Flash动画中的精妙之处。还能直接在该软件上“移花接木”，将当前Flash中的图片一一换成自己的。具体的操作办法如下：在左边窗口处选中要替换的图片，然后点选菜单上的“工具”→“替换图像”，选择好你自己的图片，点“替换并保存”就大功告成了。

②查看脚本

优秀的Flash作品都会对Action Script脚本有着很精妙的运用，因此，深入了解并学习别人的脚本是提高Flash制作水平的一个捷径。下面介绍一个专用的脚本查看器——Action Script Viewer（ASV，http://www8.pconline.com.cn/download/download.phtml?id=97863，735kB，英文界面），它可将Flash 4.0、Flash 5.0和Flash MX编译的动作脚本进行反编译并转换为文本格式，能把脚本拷贝到剪贴板、保存为文本文件或直接拷贝到Flash动作脚本编辑器中。ASV输出的动作脚本语法与源代码基本一样，因此使用起来更加方便。ASV是绿色软件，解压后直接运行可执行程序即可（如图8），它包括一个脚本阅读窗口和一个预览窗口。在脚本阅读窗口中有5个标签选项，分别是“Timeline（时间线）”、“Frames（帧）”、“Instance Names（事件名称）”、“Library（库）”和“Action Scripts（脚本）”，在“Action Scripts”标签处，可以浏览到每一帧中所包含的脚本（如图9所示）。点击菜单上的“Utility”→“Copy ActionScript（as text）”或“Save ActionScript（as text）”，即可将解剖得到的脚本拷贝

或保存到TXT文本文件中去，不过遗憾的是，Action Script Viewer在没有注册的情况下只能读出SWF文件前5帧中的脚本，并且最多只能显示25行脚本程序。

2.EXE格式

上面介绍的3款软件主要是针对SWF格式的Flash动画。那么，要是碰到EXE格式的Flash是不是无计可施了呢？其实，只要将这些EXE格式的Flash转换成SWF格式，这个问题就迎刃而解了。目前这样的转换工具很多，这里为大家推荐的是一款名为“Exe2Swf转换器”的软件，它的下载点为：http://www.yiroom.com/soft/down3/exe2swf.zip（100kB）。Exe2Swf转换器是完全免费的绿色软件，功能单一，使用起来也非常简单。启动程序之后，打开要转换的Flash动画文件，选择保存目录之后单击“转换”按钮，稍等片刻，转换工作就已经完成（如图10所示）。如果要批量转换，单击“添加”按钮将批量动画添加，然后点击“全选”和“转换”按钮，转换工作就会自动完成。

三、Flash制作与设计的辅助工具

对精彩的Flash作品全面剖析后，就可以利用得到的一些素材随心所欲进行Flash再创作了，经过前几期学习，相信你已经熟练掌握Flash制作技术了。主要制作工具当然得依靠Flash MX，不过为了得到更酷更绚的效果，还可以利用其它一些功能强大、易于操作的辅助工具。

1.SWISH

Flash动画总是离不开五彩缤纷的文字特效，但很多炫目的文字效果却经常需要几十层甚至上百层才能完成，不过如今有了SWF文字特效制作利器SWISH，一切就变得简单了。SWISH作为一款非常方便的Flash字体特效制作工具，能结合许多细节来达到绚丽的效果，直接预览并导出为SWF格式。它参考的下载点为http://www.skycn.com/soft/2545.html（v2.01 Build2003.03.03，3.96MB，英文界面，共享软件）。SWISH的安装很简单，无需Flash支持也能稳定运行（如图11）。SWISH是通过编辑场景属性和对象属性来制作完成Flash动画的，属性标签栏中比较重要的几个选项其功能如下：

Timeline：时间线选项。它与Flash MX的时间线有异曲同工之妙，是最重要的控制部分，可以在这里增加、删除特殊效果，还能仔细设置每个特效的具体参数，添加后的特效也可用鼠标拖动到合适位置，当和其它特效冲突时会自动调整位置，十分方便。

Scene：场景选项。这是活动选项，选择场景时可定义场景之间的链接，下面的目标选择框类似于Flash中的Geturl命令，比如可以选择在本窗口还是新窗口里打开链接；当选择文本时，在这里就可定义文本大小、字体、颜色、对齐方式等。

Action：行为选项。支持鼠标事件和简单Action创建交互，与Flash中的Action非常相似，只不过不能编辑Action Script。

在具体创作时，可在场景列表中通过单击选定场景和文本对象，具体操作与Windows画图程序基本操作非常相似，我们要做的就是选择所需特技效果和出场位置、顺序。

2.Mix-FX

另外一款非常值得推荐的Flash特效文字制作软件是Mix-FX，它可以十分方便地制作数量众多的特效文字。Mix-FX声称可支持百余种文字特效，制作过程虽然简单，但其效果却十分专业。

Mix-FX参考的下载点为http://www8.pconline.com.cn/download/download.phtml?id=109248（英文界面，865kB）。程序启动后，可看到它由一个预览显示窗口和3个属性栏组成，只需设置这3个属性栏即可得到各种复杂、绚丽的文字特效。首先设置文本属性（Text Properties），在这里输入文本、选择字体和动画效果，然后设置文本效果和背景效果（Text Effects和Background Effects），最后按照自己的需要设置影片属性（Movie Properties），包括电影的文件长度、宽度和颜色等，设置完成点击“Update”按钮即可预览到最后的显示效果。

上面介绍的几款辅助工具，无论是Flash动画的下载、素材的获取与分析还是Flash再创作以及各种辅助工具，对我们扎实地打好Flash基本功都大有好处，取人之长、补己之短就是不断创新的源泉。不过分析别人的作品只是一个手段而已，实际操作中更应该多思考、多动手，只有这样，才能做出优秀的Flash作品来。



图8

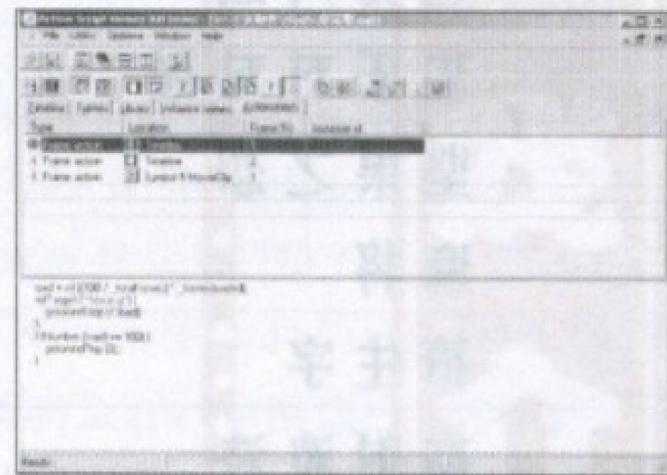


图9

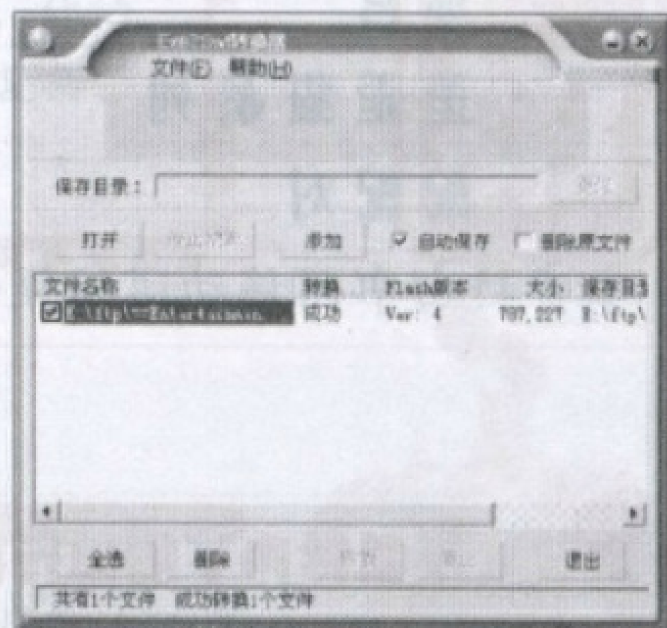


图10

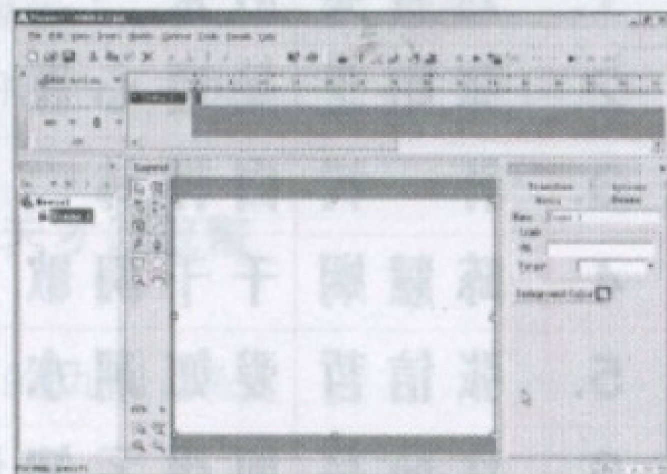
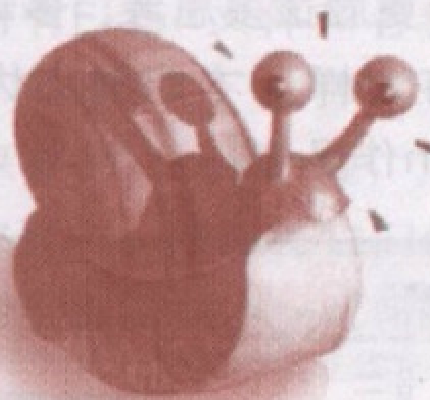


图11

下期预告：下一期我们将会给大家带来Flash最新的发展方向，Flash与后台的结合。别忘了到时候与我们一起体味精彩！

手机百宝箱


中国移动通信 CHINA MOBILE



中国移动手机百宝箱Nokia7650-3650设置

1.点按手机菜单按钮，进入“功能表”屏幕；在“功能表”屏幕中选择点击“工具”项。

2.在“工具”屏幕中点按“设置”，选择“连接设置”（如图1）。

3.在“连接设置”屏幕中点击“接入点”，在随后弹出的对话框中依次选择“新增接入点”→“使用默认设置”（如图2、3）。

4.在随后的出现的屏幕中，依次作如下修改：

连接名称：移动梦网GPRS
数据承载方式：GPRS
接入点名称：CMWAP
用户名和密码：空
提示输入密码：否
鉴定：普通
网关地址：10.0.0.172
主页：http://wap.monternet.com/

5.点击屏幕右下角“返回”按钮，新增CMWAP接入点出现在“接入点”屏幕中，连续点击屏幕右下角“返回”按钮，直到退至“功能表”屏幕（如图4）。在“功能表”中选择“服务”，点击“CMWAP”，在随后弹出的对话框中选择“确认”，进入移动梦网主页后选择“百宝箱”即可。

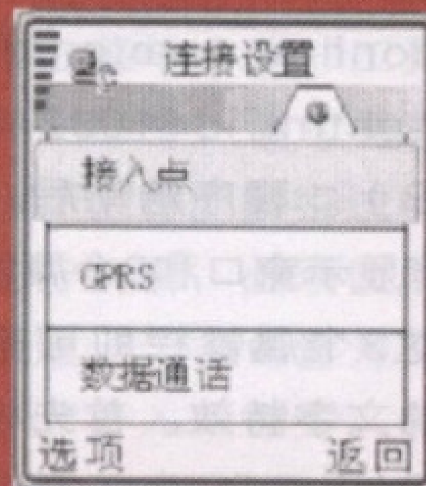


图1

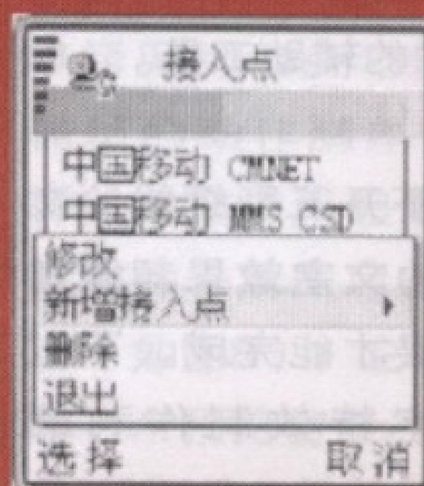


图2

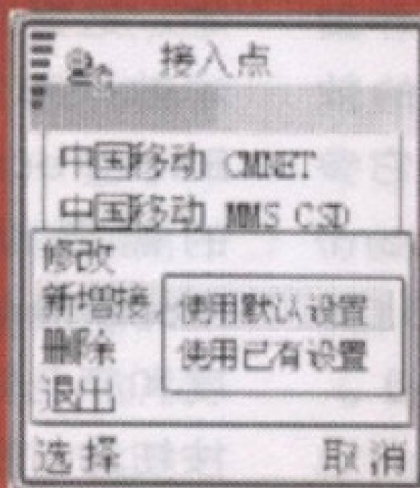


图3

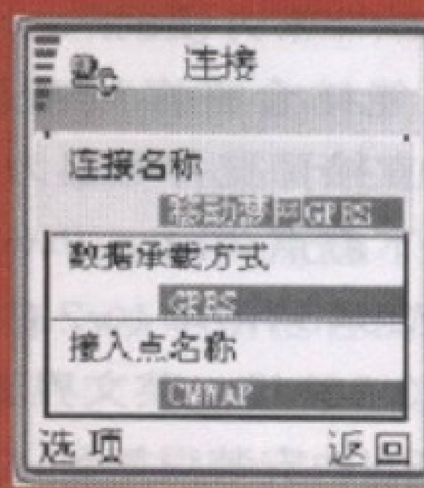


图4

九月当红手机游戏推荐榜

游戏
坦克大战
欢乐对对碰
坚果之恋
麻将
猜生字
高射波波
迷宫
歪歪猫系列
配配对

本资料由中国移动通信提供

手机铃声下载排行榜

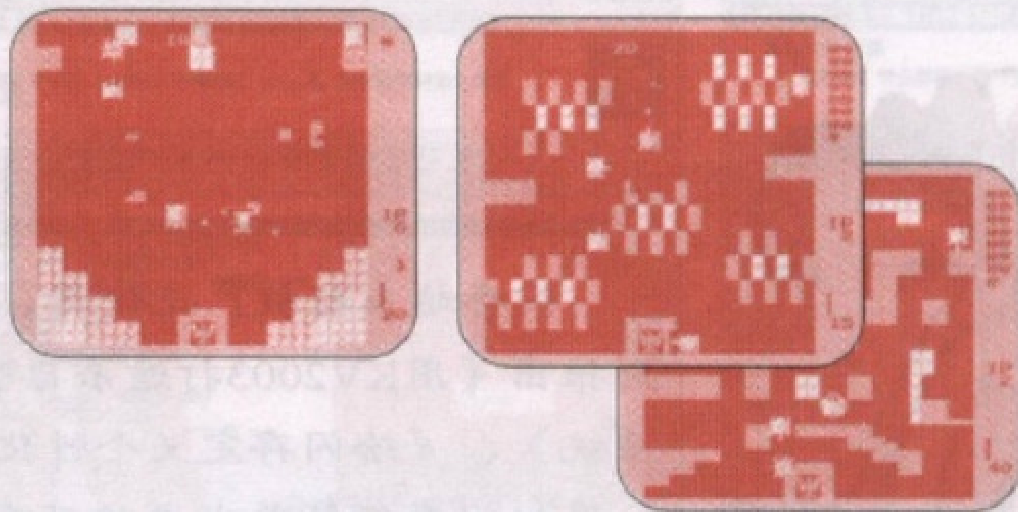
（2003.7.11~8.11）

排名	歌手	歌曲
1.	刘若英	后来
2.	张柏芝	星语心愿
3.	朴树	白桦林
4.	陈慧娴	千千阙歌
5.	张信哲	爱如潮水
6.	许茹芸	如果云知道
7.	那英	一笑而过
8.	刘德华	回家真好
9.	周华健	有故事的人
10.	张学友	相思风雨中

本排行榜由新浪短信频道提供



当红手机游戏介绍



坦克大战（Tank）

制作公司：香港MA公司

应用版本号：1.0

适用机型：Nokia 7650

应用类别：游戏百宝箱→动作游戏

游戏性质：离线

游戏简介：

你是否玩过FC上的坦克大战呢？其实不用庞大的电视机和游戏机，利用你手中纤巧的手机完全可以做到，游戏中的任务就是消灭敌方坦克，保卫国旗。操作方法很简单，“上”、“下”、“左”、“右”就可以控制坦克运行方向，而“确定”就是射击。在游戏过程中，你可以将闪光坦克消灭后吃随之产生的东西，例如可以增加生命、增加子弹速度、让坦克短时间之内无敌等。每关地图造型都不一样，十几关的内容足够让你一路杀到家。

道（Tao）

制作公司：上海掌星科技有限公司

应用版本号：1.0

适用机型：Nokia 7650

应用类别：游戏百宝箱→动作游戏

游戏性质：离线

游戏简介：

游戏中你可以操纵一个胖乎乎的崂山道士，靠轻功向上跳跃，直至到达顶峰。在途中会有障碍阻止你的跳跃，也会有一些崎岖的山路增加你的难度，甚至还有敌人出现，你的目标就是排除万难，最后站在胜利的山顶。操作键也无非是方向键，操作简单、剧情复杂、趣味性十足，不妨来试试看。

最酷短信推荐

1.昨天晚上我做了一个梦：上帝告诉我，我今生注定孤独，破解的方法只有1个——给10个笨蛋发短信，我当时就哭了：天哪！我只认识你这一个，我完了！**（晶合后院，左岸提供）**

2.累了，请将心靠岸；错了，请不要后悔；苦了，才懂得满足；伤了，才明白坚持；醉了，才知道难忘；笑了，身心才健康；闷了，就给我发发短信吧！**（读者richu提供）**

3.就凭咱俩关系，我是不会眼睁睁看着你往火坑里跳的，我会闭上眼……**（读者不是天才你报警提供）**

4.删除昨天的烦恼，选择今天的快乐，设置明天的幸福，储存永远的爱心，取消世间的仇恨，粘贴美丽的心情，复制醉人的风景，打印你的笑容。**（读者飞翔的鸽子提供）**

5.国色天香、倾国倾城、沉鱼落雁、闭月羞花、花容月貌、色艺俱佳……不要不好意思承认，我知道我在你心目中的形象一定是这样的！**（偶然好看提供）**

6.狮子和熊分别在果树旁便便，一个月后发现狮子便便的树比熊的那棵长得粗壮，于是人们总结出一句饱含沧桑的哲言——事实胜于雄辩。**（美丽姊姊提供）**

推荐信箱：lily@popsoft.com.cn





插图 宋洋

闪存越来越被广泛使用，关于闪存研究的文章也越来越多，本期特别推出《用KV2003打造杀毒型闪存》、《在闪存上应用NTFS格式文件系统》、《给闪存定义个性化图标》这三篇文章，想要告诉大家的是：如果把闪存只简单当成移动存储设备，未免有些不能物尽其用了。

本栏目将举行有关硬件心得的征文比赛活动，具体细节请参看栏目最后的征文启示。

应用心得

在闪存上应用NTFS格式文件系统

■山东 郑振涛

NTFS文件系统具有很多优点，例如保密性高、数据安全性好、不易产生磁盘碎片等。随着Windows 2000/XP用户的增多，NTFS文件系统也不再像以前那样高高在上了，很多普通用户也加入到了NTFS的行列，笔者也不例外。在体验了NTFS文件系统的优越性之后，笔者想，能否让我的闪存也能用上NTFS文件系统呢？

一、在闪存上应用NTFS文件系统

笔者的操作系统是Windows XP中文专业版，一开始笔者想用重新格式化的方法制作NTFS格式的闪存，可是XP只能把闪存格式化成FAT格式，难道真的没有办法启用NTFS格式吗？忽然灵机一动，笔者想起了那个Convert.exe命令，它可把硬盘从FAT或FAT32文件系统无损地转换为NTFS文件系统，不知它对闪存是否有效，试试再说。

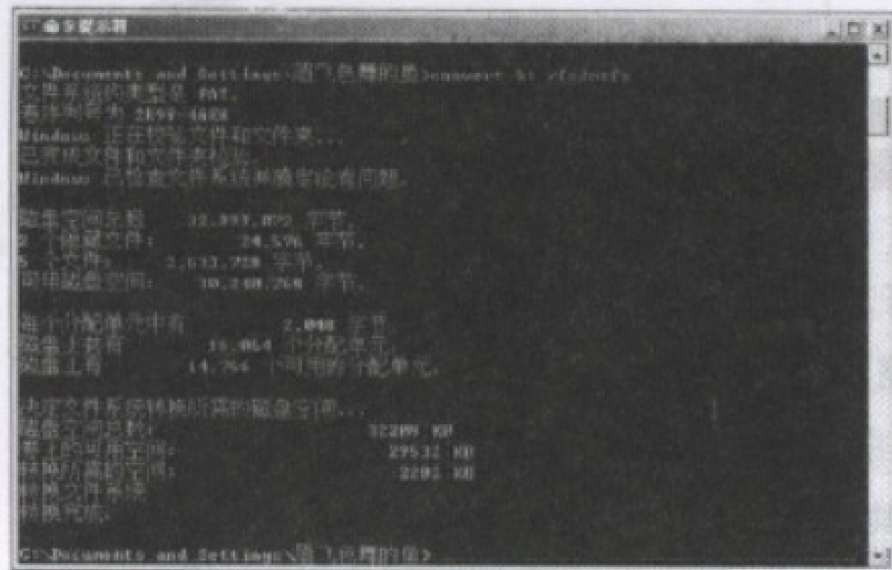


图1

笔者的闪存盘符为“K:”，进入MS-DOS窗口，输入“Convert K: /FS:NTFS”（只输入引号内的内容即可，另外注意各命令参数中间必须加空格），按回车，稍等一会，即可转换完成（如图1）。现在打开“我的电脑”，查看一下闪存盘的属性，你会发现闪存已在使用NTFS文件系统了（如图2），你可像对普通硬盘那样在闪存上设置使用权限、启用磁盘配额。另外，为了充分利用好每1kB空间，笔者建议去除“允许索引服务编制该磁盘的索引以便快速搜索文件”前的复选，同时再选中“压缩驱动器以节约磁盘空间”。别小看这两项，说不定能给你解一下燃眉之急呢。

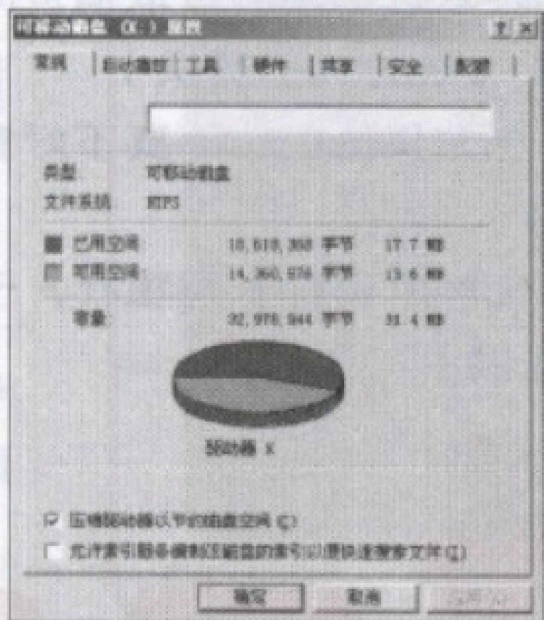


图2

二、在Win9X和DOS下使用NTFS格式的闪存

虽然NTFS格式的闪存有诸多优点，但新的问题却又出现了，大家知道Win9X和DOS不支持NTFS文件系统，那么在这些情况下该如何使用闪存呢？

1.Win9X下

我们需要使用“NTFS for Windows 98”（以下简称NW）这个小工具，它可让你在Win9X中轻松访问NTFS分区。首先，我们需要到2000/XP的系统目录中查找NTFS.SYS、NTOSKRNL.EXE、AUTOCHK.EXE、NTDLL.DLL、C_437.NLS、C_1252.NLS、L_INTL.NLS这7个文件，把它们复制到Win98能访问的某个分区目录中，例如D:\XP，然后到http://www.skycn.com/soft/3537.html去下载NW的最新版本2.0，在Win98系统下执行得到的可执行文件即可安装。安装结束后会出现如图3所示的对话框，

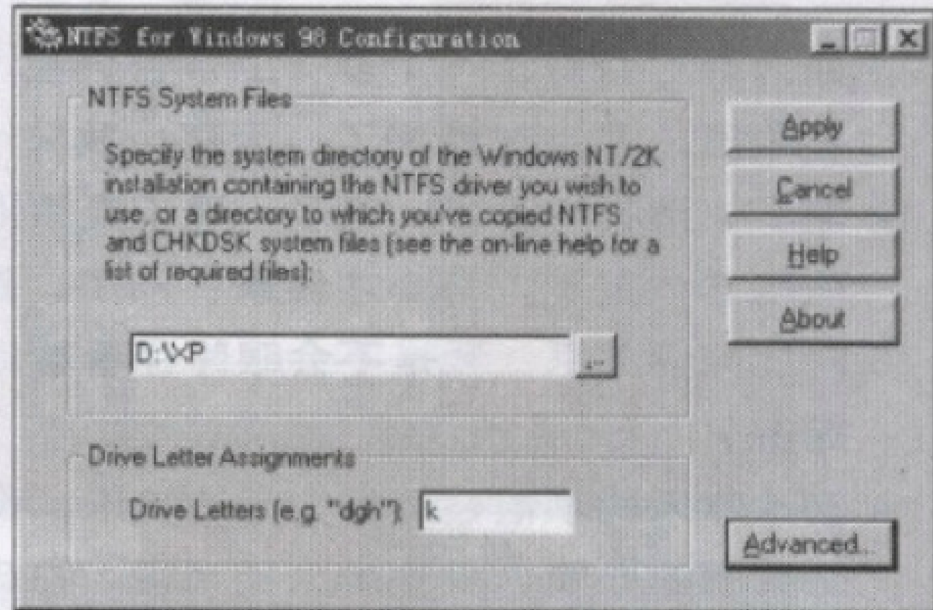
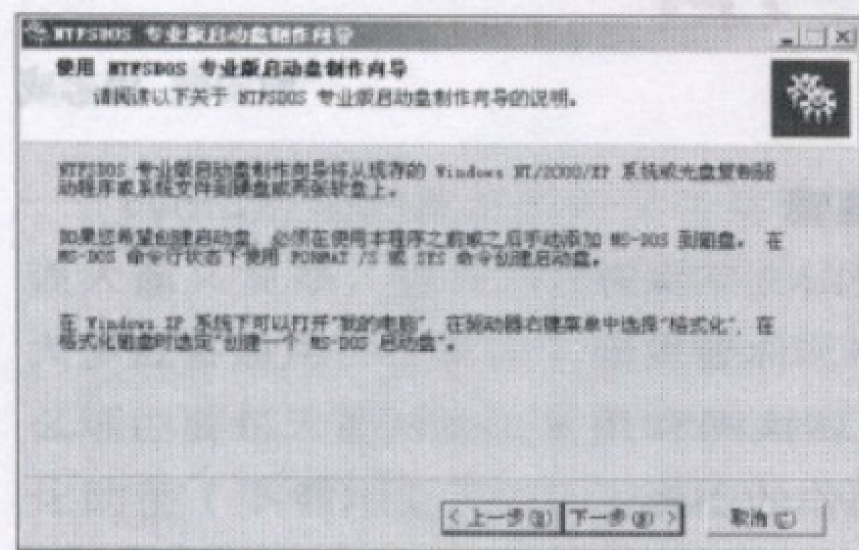


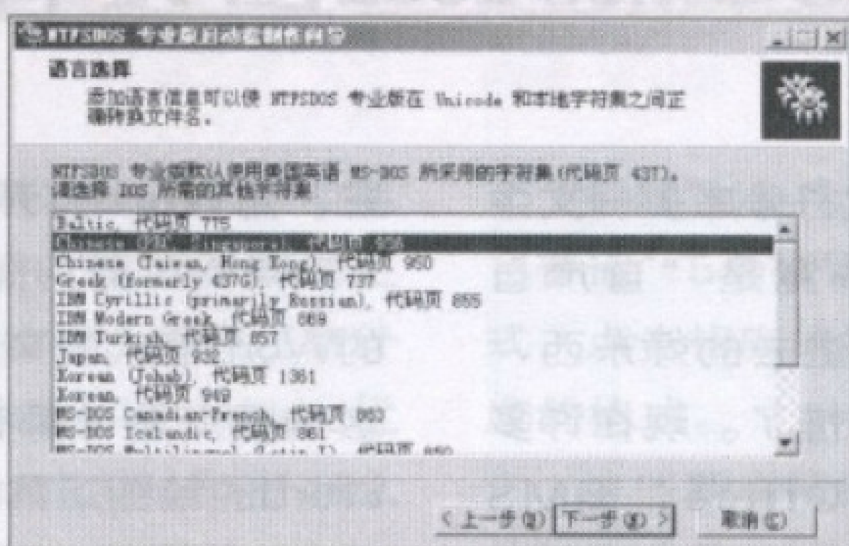
图3

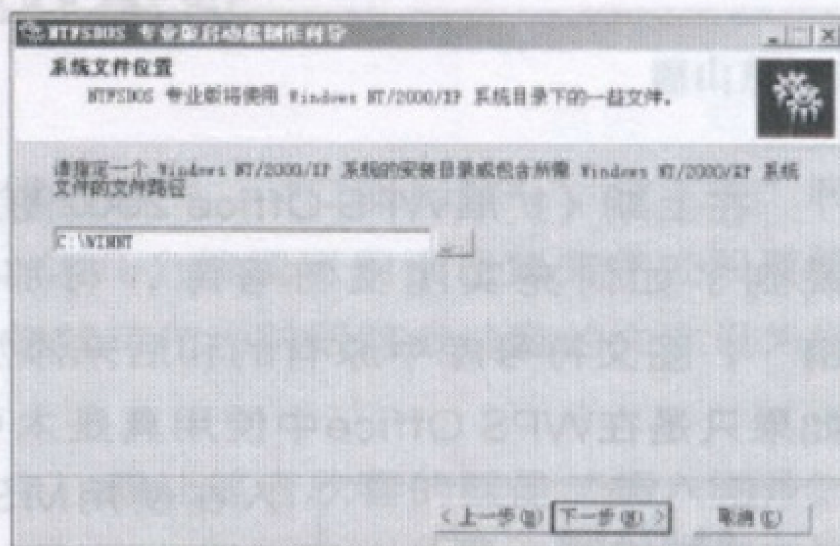
在“NTFS System Files”中输入那7个文件的保存路径，这里就是“D:\XP”，在“Drive Letter Assignments”中输入闪存在Win98中的盘符。单击“Apply”，再重新启动计算机，你就可在Win98下访问NTFS格式的闪存了。

2.在DOS下

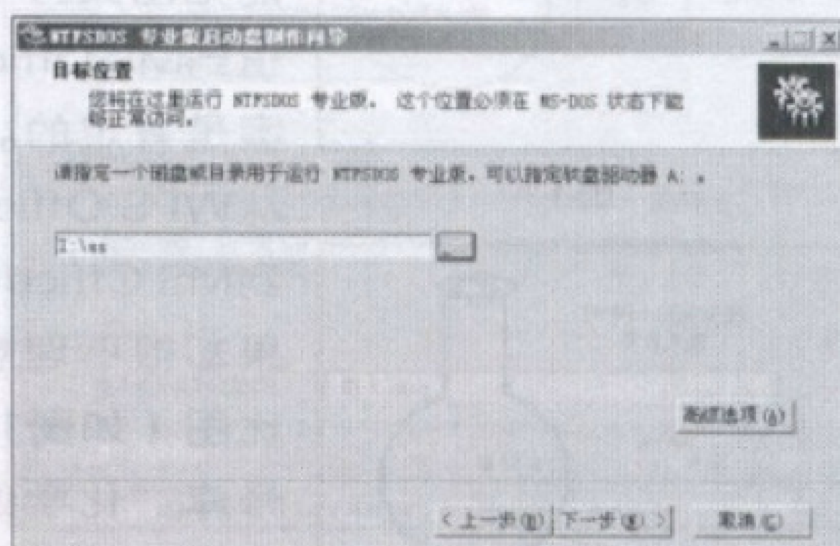
在DOS下我们需要使用“NTFSDOS Pro”这个小工具，它的下载地址是http://www.skycn.com/soft/


图4


图5


图6

12481.html。该软件必须在Win2000/XP下安装。安装完成后，你可在开始菜单中找到“NTFSDOS专业版”程序组，单击其中的“NTFSDOS启动盘制作向导”命令，首先出现的两个对话框没有什么重要内容，可直接单击“下一步”略过，这时会出现如图4所示的对话框，显示的是有关该制作向导的说明，建议仔细阅读；单击“下一步”，打开如图5所示的对话框，软件会要求你选择合适的字符集（代码页），使用默认设置即可；单击“下一步”，打开如图6所示的对话框，在文字输入框中输入WinNT/2000/XP的系统安装目录；单击“下一步”，打开如图7所示的对话框，单击“浏览”选择软盘或某个硬盘（要求必须使用DOS能识别的文件系统）目录以保存NTFSDOS专业版执行所必须的系统文件；再单击“下一步”，即可制作完成。进入纯DOS环境之后，你可执行软盘或硬盘上的“NTFSPRO.EXE”文件，就能在DOS下访问NTFS格式的闪存了！


图7

用KV2003打造杀毒型闪存

■山东 眉飞色舞的鱼

最近，笔者看到市场上涌现出大量杀毒型闪存后，想自己DIY一块杀毒型闪存，可是现成的杀毒型闪存预装的多是金山毒霸，而笔者却一直是KV2003的用户，怎样才能用KV2003制作杀毒型闪存呢？

一、杀毒盘的制作

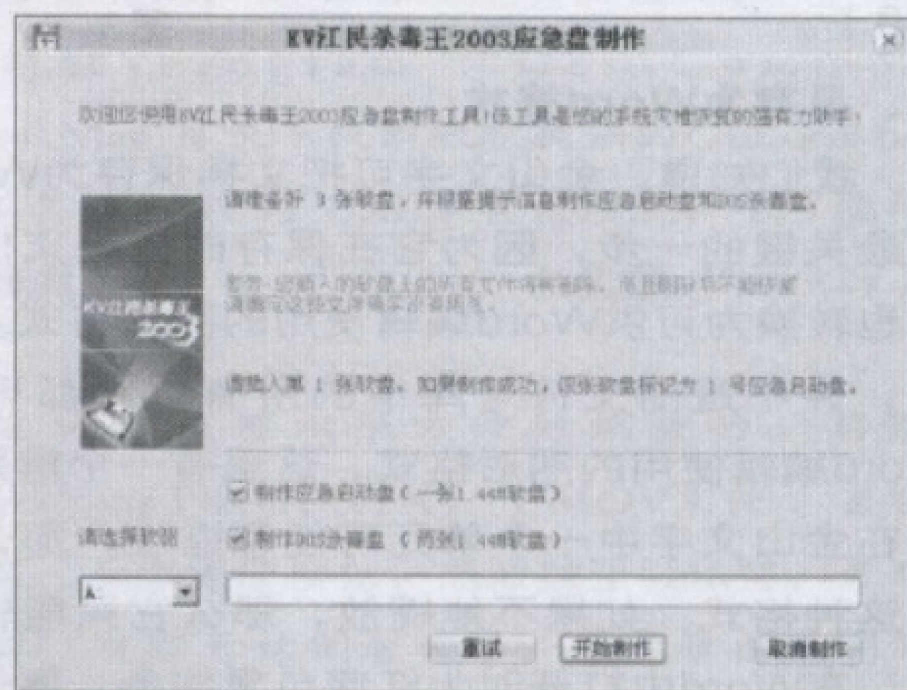
制作之前，别忘了先把KV2003的病毒库升级到最新，然后再执行“工具”→“制作DOS杀毒盘”，打开“KV江民杀毒王2003应急盘制作”对话框，如图1，按屏幕提示依次放入3张软盘，分别制作一张应急启动盘和两张DOS杀毒盘。完成后把3张软盘上的内容全部拷贝到闪存上，现在一块集启动、杀毒功能于一身的闪存盘就制作成功了。只要你的主板能支持USB设备启动，就可用它来启动计算机，执行杀毒程序了。

但是，如果你的主板型号较老，BIOS中根本没有内置对USB设备的支持，那该怎么办呢？首先，你就没有必要再向闪存拷贝那张应急启动盘上的内容了，只需拷贝两张DOS杀毒盘上的文件即可。现在我们就来让杀毒型闪存在老主板上起作用。我们可使用DOS下的闪存通用驱动程序Motto Hairu，用一张带有Motto Hairu驱动的启动软盘引导计算机，然后就可执行闪存上的杀毒程序了，一样可以体验到高速高效的杀毒功能。

二、病毒库的升级

时间一长，给杀毒型闪存升级病毒库是很必要的，是否每次升级都必须制作那两张DOS杀毒软盘呢？其实不然。在不拷贝应急启动盘内容的情况下，我们DIY的杀毒型闪存上只有5个文件，分别是KVD2003.exe、KV3000A.lib、KV3000B.lib、KV3000C.lib和KV3000U.lib。进入KV2003的安装目录，你同样可找到同名的5个文件，在每次使用“智能升级”升级KV病毒库后，只需把这5个同名文件复制到闪存上覆盖旧文件，就可升级闪存病毒库了。

最后，笔者又借来金山毒霸和瑞星杀毒软件试验了一下，发现使用同样的方法也可制作出毒霸或瑞星版的杀毒型闪存。只要杀毒软件支持制作DOS杀毒软盘，那它就一定能通过复制杀毒软盘文件的方法制作出杀毒型闪存。


图1

移植WPS Office 2002图文符号库

■安徽 屠志成

在上期《扩展WPS Office 2002图文符号库》一文中说到了如何充实图文符号库，可那毕竟是“自产自销”，图文符号库中原有的和后来添加进去的好东西，如果只是在WPS Office中使用真是太可惜了。现在许多人在使用MS Office，而MS Office中偏偏没有WPS Office中这些体贴的设计，那么能不能把图文符号库中的好东西移植到MS Office中来使用呢？答案是肯定的。最简单的方法是从WPS Office中复制然后粘贴到MS Office中，但这样做的效果却很不理想，请看下面的对比图（如图1、图2）。图文符号库“化学仪器图”对象集中的单元“烧瓶”，在金山文字和金山演示中是透明的，任意缩小或放大，线条都非常清晰；而粘贴到MS Word和PowerPoint中之后，它就不再透明，稍微放大一些就会变得模糊、有毛刺。其原因是在WPS Office中，烧瓶是由它的图形工具制作的矢量图形，任意缩放品质不变，而粘贴到MS Office中之后，就被当作位图来处理，所以不再透明，一放大品质就下降。怎么才能比较完美地把图文符号库中的图形单元移植到MS Office中，能像在WPS Office中一样分解、组合呢？请往下看。

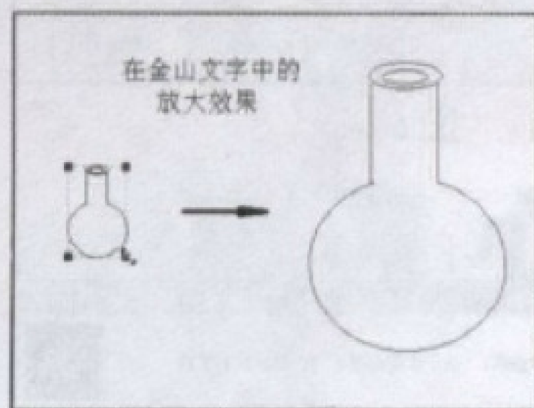


图1

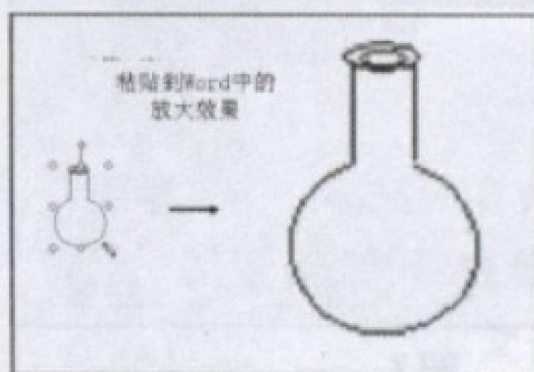


图2

一、在金山文字中输入图形单元

我们无法直接在MS Office中使用图文符号库，所以必须先把需要的图形单元输入到金山文字中，最好一次输入完毕（如图3）。

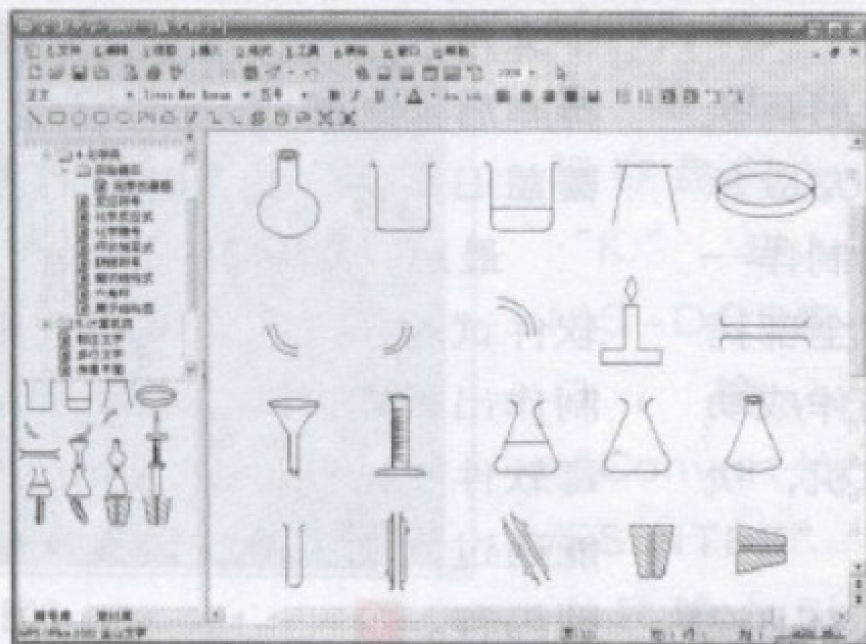


图3

二、另存为Word格式

我们知道，金山文字可把文档保存为Word格式，这是最关键的一步，因为它在保存时，把文档中的图形单元也转换为可供Word编辑使用的图形格式。需要说明的是，并不是图文符号库中的所有单元都可转换为可供Word编辑使用的图形格式，这里有一个辨别的方法：如果在金山文字中一个单元可任意缩放，那么它就可转换为这种格式；如果不能缩放，那么它只能转换为位图格式，在Word中打开时为红底色黑线条。属于后一种情况的就无法移植了。

三、用Word打开编辑

用Word打开金山文字保存的Word格式的文件，你会发现这些图形单元都被转换得和用Word的绘图工具制作的图形一模一样，而且大部分都可再现原貌，拿过来就能用；但也有少数转换得不到位，比如那个“烧瓶”，在金山文字中瓶身是个开口的圆弧，而在Word中却成为一个圆（如图4），这主要是因为在用金山文字的图形工具绘制出来的图形中，有一些MS Office不支持的特性。金山文字中的圆形有弧形和饼形之分，弧形可开口，而MS Office绘图工具绘制的圆形则没有这种区别，只能转换为封口的了。这个问题可通过一点小手术来弥补，只要在应该开口的地方画一个长方形，把那段弧线遮住，然后把这个长方形的颜色设为“白色”，线条设为“无线条颜色”，再把它与原来的烧瓶组合一下就行了。其它的小问题也都是稍微动一下脑筋就可解决的。

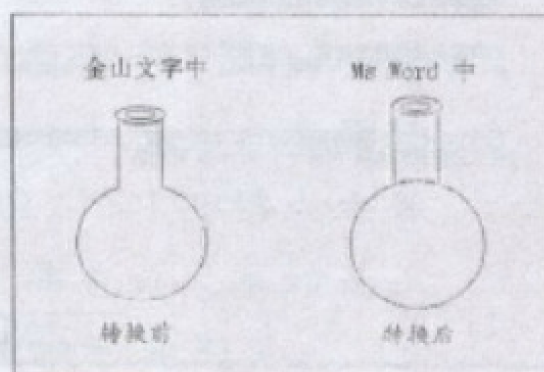


图4

四、加入Word自动图文集

经过转换和修改，我们就可用搭积木的方式在Word中使用这些图形单元拼出需要的新图形了。但如果每次都按这个步骤去做的话，未免太麻烦了，不如来个一劳永逸的——让这些单元（基本图形）成为MS Office自己的东西，召之即来，挥之即去。办法是，把它们加入Word的“自动图文集”。

WPS Office图文符号库中那么多单元，要一一加入自动图文集，不仅费时，以后要用时找起来也费事。我们可把它们按类（在图文符号库中叫“对象集”）加入，一次加入一类，取一个名字，这样既好记又好用。比如对象集“化学仪器图”中的单元，把它们一次性转换到Word中来之后，按住Shift键全部选中它们，点右键“复制”，然后单击“插入”→“自动图文集”→“新建”，在对话框中输入“化学仪器图”，确定（如图5）。要用它们时，再次从“插入”菜单中找到“自动图文集”，在“正文”里就会出现“化学仪器图”，单击它，刚才加入的所有仪器一下子全都插了进来。要用的随手就可拿来。作图完成之后，把没用的删去，是不是很方便？

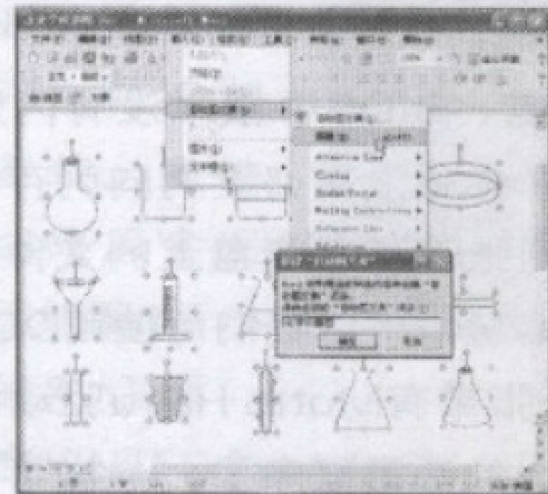


图5

其它对象集中的图形单元也可用这种方法加入。如果你有闲心的话，不妨再抽点时间把图文符号库中常用的对象集都加入到自动图文集里，当然也可在需要使用某一类对象集时顺便把它们加进来。

注： 以上操作均是在金山文字2002或MS Word 2002中完成。

优化，让Word更顺手

■山东 ZT

Word是我们最常用的文字处理工具之一，它的功能强大而又复杂，据说只要它30%的功能，就可基本满足大多数普通用户日常的工作需要。既然如此，我们还有什么理由要每天面对那么复杂的Word工作界面呢？Word优化助手（下载地址为http://www.skycn.net/soft/11452.html），它会让我们的Word更简单易用、更顺手。

安装完成后，打开Word（如果Word正在使用中，则需要重启Word），你会发现Word界面上增加了一个"Word助手"菜单，如图1，第1步我们就先来优化Word。

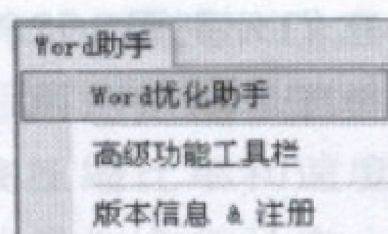
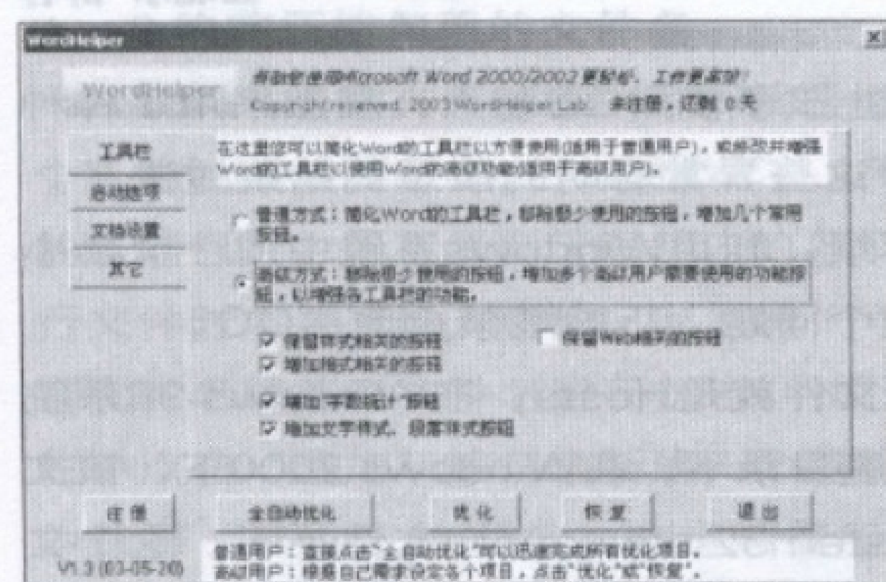


图1

一、Word优化


图2

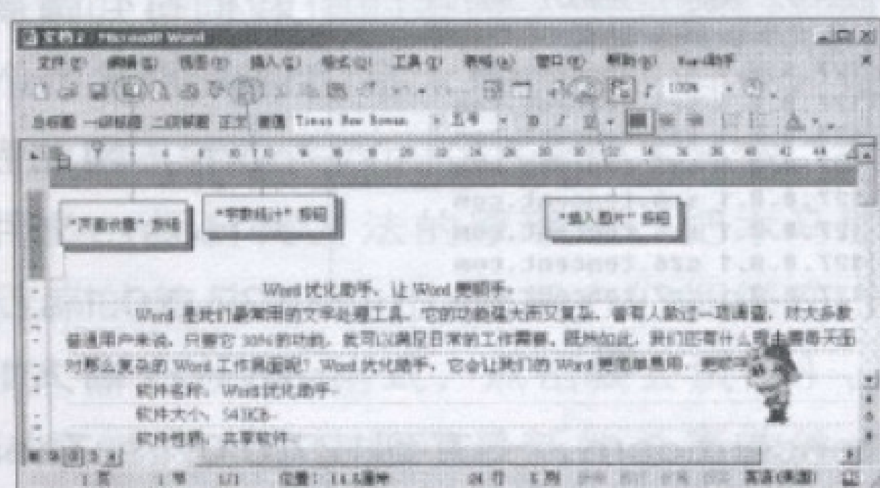
单击"Word助手"→"Word优化助手"，打开如图2所示的对话框，可看到Word优化共包含"工具栏"优化、"启动选项"优化、"文档设置"优化和"其它"优化4个部分。工具栏优化可简化Word工具栏，移除极少使用的按钮，并再增加几个更常用的按钮；启动优化可设置Word启动时的相关参数，例如是否每次启动都显示同样的界面、是否显示Office助手等；文档设置优化可更改Word文档的纸张、页面设置和基本的文字格式；其它优化则可禁用Word的自动编号、减小公式编辑器的字体大小。

对于高级用户，可自行逐项设置后，分别单击"优化"来完成Word的优化过程，对大多数普通用户，只要单击"全自动优化"，软件就会按照默认设置对Word执行优化。优化完成后，若感觉不适，可分别单击各项目下的"恢复"按钮返回Word的初始设置。

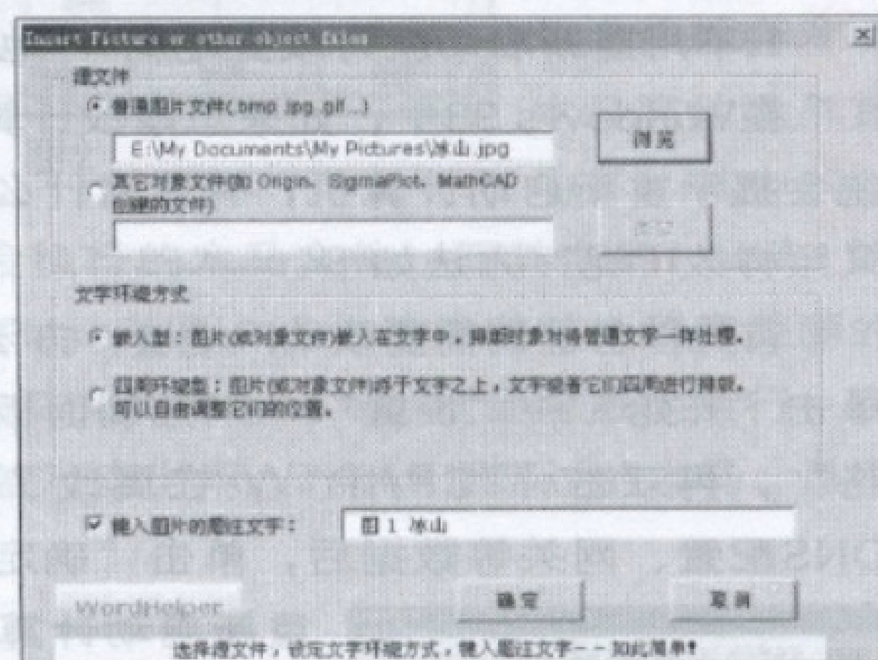
二、优化后的增强功能

1.新增的功能按钮

就是经过"全自动优化"后的Word主界面（如图3），最明显的变化就是文字编辑区域中出现了网格线，而Word的工具栏总体上变得更加简洁，同时还增加了几个以前没有的按钮。"常用"工具栏上新增了"页面设置"、"字数统计"、"插入图片"3个按钮；"格式"工具栏则新增了"标题"、"一级标题"、"二级标题"、"正文"和"普通"5个按钮，这几个按钮可用于设置文字或段落格式，点击相应的按钮就可把当前段落或选定的文字设为相应的格式。


图3

这些新增按钮中，最让笔者欣喜的就是"插入图片"按钮。大家知道在Word中插入图片之后，往往还需要再进行设置文字环绕格式、添加题注等操作，当图片较多时非常麻烦；而优化助手却将以上所有的步骤统统集中到了一个对话框中，一次即可操作完成。


图4

单击"插入图片"，可打开如图4所示的对话框，单击"浏览"选择要插入的源文件，在中间的"文字环绕方式"中选择文字环绕方式，选中下方的"键入图片的题注文字"，然后即可在右边的输入框中输入题注，再按"确定"，一张完美的插图就插入完成了。

2.高级功能工具栏

"高级功能工具栏"是优化助手送给Word用户的一个小"礼物"，选择"Word助手"→"高级功能工具栏"，即可激活它，如图5。使用该工具栏，我们可更方便地插入页码、页眉、分隔符、文档目录等内容，而且优化助手还更新了各插入项目的用户界面。新界面比Word原有的界面更直观、更简洁，操作也更方便，不管是对普通用户，还是对高级用户，它都是一项不可错过的优秀功能。



图5

一句话技巧

使用微软Outlook管理个人信息的朋友们一定知道pst文件的重要性，如果该文件不慎损坏，可以在自己的系统盘\Program Files\Common Files\System\Mapi目录下找到微软提供的Outlook pst文件修复工具SCANPST.EXE来尝试修复，很可能会取得良好的效果。（北京 Worker）

MOV文件是可以很方便地倒放的。启动QuickTime Movie Player，打开一个MOV文件，当它播放的时候，点击暂停按钮，然后按下Shift键，并双击播映窗口，电影开始倒着放了，连声音也是倒放的。你不妨试试，很有趣的。（四川 龚胜）

IP地址巧应用

■北京 宋阳

IP地址是Internet中必不可缺的东西，在已上网的状态下，一种简便的方法是使用Windows自带的Winipcfg.exe命令。你可在"开始"菜单中点击"运行"，在"运行"对话框中输入Winipcfg.exe，回车即可看到自己的IP地址。

下面是笔者总结的两则和IP地址有关的技巧：

1.不用重新启动就可改变电脑IP地址

在Windows 98中，如果想修改计算机的IP地址，系统会提示重新启动计算机，有没有什么办法不重启机器又照样改IP呢？方法如下：

首先按自己的需要改动IP地址，方法是：用鼠标左键单击"开始"→"设置"→"控制面板"后，双击"网络"，再双击"TCP/IP"，在更改了网卡的IP地址、DNS配置、网关等数据后，单击"确定"，系统会出现重新启动计算机的提示，此时点击"否"，不重新启动计算机"。接下来双击"控制面板"里的"系统"，选择"设备管理器"窗口（如图1），双击"网络适配器"，显示出网卡型号，双击该网卡，选择"在此硬件配置文件中禁用"，单击"确定"按钮（如图2）。再次双击该网卡，选择"在所有硬件配置文件中存在"，单击"确定"按钮，最后关闭"设置管理器"窗口，完成设置。现在，系统已启用新的IP地址了！

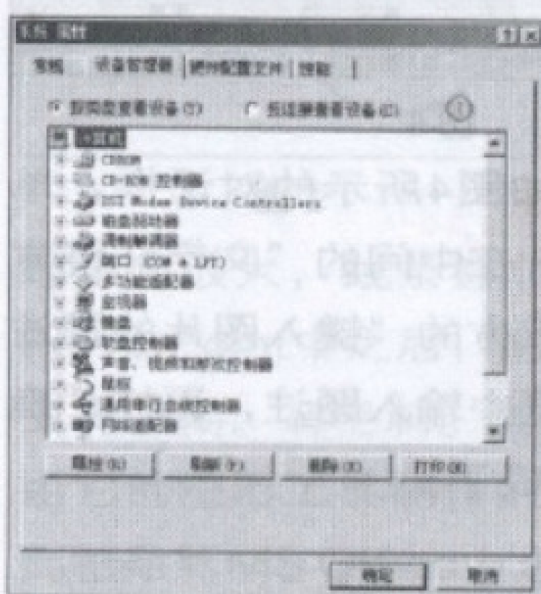


图1

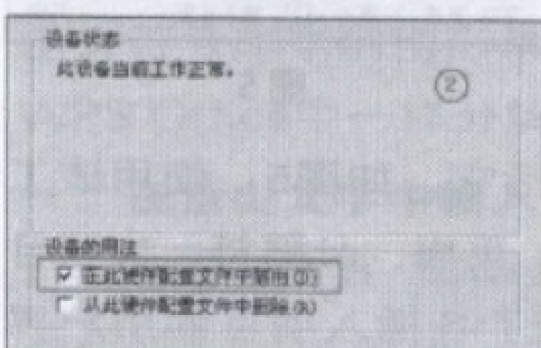


图2

这种方法奏效的原理在于：你改动时的IP地址已保存下来了，只是没有生效而已，而Windows 98在启用设备时会使用保存下来的IP地址，所以就不必改IP地址了。这种方法屡试不爽，不信你也试试。

2.为一台机器设置两个IP地址

有人认为一台计算机只能有一个IP地址，实际上这是不正确的。一台计算机可绑定两个甚至多个IP地址。下面我们就为自己的电脑设置两个IP地址，方法是：在"开始"菜单的"运行"中输入"Regedit"，打开注册表编辑器。然后展开注册表到

HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\NetTrans下，在这里你会看到名为0000、0001、0002、0003等的子键（如图3），它们用于记录协议的安装情况。用鼠标依次单击0000、0001……，在右边的窗口中看是否有字符串值"DriverDesc"，其键值为"TCP/IP"；如果发现了，则在右边的窗口中修改IPAddress和IPMask这两个键。其中IPAddress为用逗号隔开的多个IP地址，IPMask是对应的掩码。例如：设置IPAddress为"202.10.1.10，202.10.1.25"，IPMask为"255.255.255.0，255.255.255.0"时，表示为系统设置了两个IP地址，它们分别是202.10.1.10和202.10.1.25。怎么样，很简单吧？

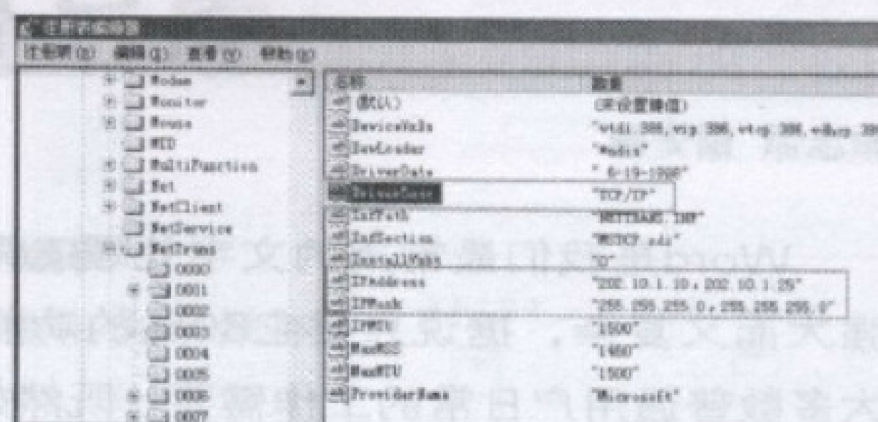


图3

禁用QQ一法

■北京 薛蓉

有些家长为防止孩子使用QQ聊天，虽然采用了种种办法，但都被如今这些异常聪明的孩子们给绕过去了。其实，不必那么麻烦，利用Windows系统中的一个小小的文件就可解决这个问题，巧妙地禁止使用QQ。

我们要用到的文件就是Hosts，在Windows 98系统中该文件在系统安装目录下，在Windows 2000下，该文件在C:\WINNT\system32\drivers\ete文件夹下。这个文件有什么作用呢？它可实现域名解析的本地化！域名的解析工作由DNS（Domain Name System）服务器完成，而Hosts文件可让你建立本地的域名解析系统。这样，当访问某个域名时，Windows就会先检查Hosts文件中是否有这个域名的解析；如果没有，才去访问DNS服务器。一旦Hosts文件的解析出现错误，那么用户在访问相应的网络时就会出错。根据这个原理我们可将QQ服务器的域名和错误的IP地址对应起来，这样就可禁止别人使用QQ了。

在开始前说一下Hosts文件的格式，格式不正确是不会成功的，正确的格式：IP地址 域名 别名 #注释。另外要注意的是，在Hosts文件中每行只能写一个IP地址和域名，如果要写另外的IP地址和域名就要另起一行。OK，下面我们就正式开始了。



```
Hosts - 记事本
文件(F) 编辑(E) 搜索(S) 帮助(H)
#格式为IP地址 域名
127.0.0.1 sz.tencent.com
127.0.0.1 sz1.tencent.com
127.0.0.1 sz2.tencent.com
127.0.0.1 sz3.tencent.com
127.0.0.1 sz4.tencent.com
127.0.0.1 sz5.tencent.com
127.0.0.1 sz6.tencent.com
127.0.0.1 sz7.tencent.com
```

图1

通过查看QQ的网络设置，我们可知道腾讯的服务器为sz.tencent.com到sz7.tencent.com。因此我们可用记事本打开Hosts文件，在里面输入：127.0.0.1 sz.tencent.com，另起一行输入127.0.0.1 sz1.tencent.com，一直到127.0.0.1 sz7.tencent.com（如图1）。编辑完毕，保存即可。保存时一定要注意该文件没有扩展名。经过以上设置，别人无论选择哪个服务器都无法登录QQ，是不是很巧妙啊？同样是使用这个方法，还可屏蔽网站上的弹出窗口呢，快试试吧！

WinRAR技巧三则

■北京 飞天

WinRAR是我们常用的压缩软件之一，下面是笔者总结的该软件的几则应用技巧，保证让你在同学面前很有面子：因为你比他知道得多一些！

1.自定义压缩包中的文件顺序

缺省方式下，压缩包中的文件通常是以扩展名进行排序，不过我们也可使用一个指定的文件rarfiles.lst（此文件必须位于Winrar.exe所在的文件夹）来设置交替的文件顺序，这个文件可用记事本打开，然后用户根据自己的需要进行设置即可。当然，如果想提高压缩比率和速度的话，那么就要尽可能地将压缩包中的类似文件放在一起，另外还要记得将频繁访问的文件也放在起始的位置上。

2.隐藏压缩包里的文件名

我们对压缩文件加密的目的就是增强安全性，以保护个人隐私或重要数据。一般情况下，用WinRAR打开加密的压缩包时，便可看到压缩包内的各个文件名，只有在执行文件时才要求输入密码。其实我们可利用WinRAR的加密文件名功能对文件名进行加密：执行WinRAR，在工具栏中点击“添加”按钮来新建一个压缩包，在弹出的窗口中选择“文件”选项卡，选定想要压缩的文件，再点击“高级”选项卡，单击“设置密码”按钮，在弹出的“带密码压缩”对话框中输入密码，并在“加密文件名”复选框前打上勾（如图1），单击“确定”创建压缩包。这样一来，一打开这个压缩包就询问密码，密码不正确就根本不知道压缩包内到底包含哪些文件，谁还会对它进行破解呢！由此就更加增强了数据的安全性。

图1

3.识破用WinRAR伪装过的木马

大家都知道木马程序的可怕性，它们可窃取我们的密码，偷窃我们的资料，破坏我们的系统……而我们之所以会中木马，一个很重要的原因是木马伪装了自身，使我们很难发现它们，用压缩软件WinRAR来给木马做“装扮”是木马们常用的一招。其方法的原理是：把木马服务端程序和其它正常的软件用WinRAR把它们捆绑在一起，制作成自释放文件（为.exe格式，点击就会执行），这样捆绑后是难以察觉的，即使是用最新的杀毒软件也无法发现！举例来说，将Flash动画和木马捆绑在一起，非常难以被人发现，如果你执行这个Flash动画就会中木马！

识别的方法是：鼠标右键点击WinRAR文件，选择弹出菜单中的“属性”。在弹出的“属性”对话框中，如果发现多出两个标签“档案文件”和“注释”（如图2），就点选“注释”标签，从中你就会发现木马文件隐身其中了：其中的1.exe就是捆绑后会执行的木马文件！而其中的1.swf，就是用来欺骗你的Flash动画。当你津津有味地欣赏美丽的Flash动画时，木马文件Muma.exe就会隐蔽地执行！而我们用这个方法就可查出用WinRAR捆绑过的木马，是不是很奇妙啊？

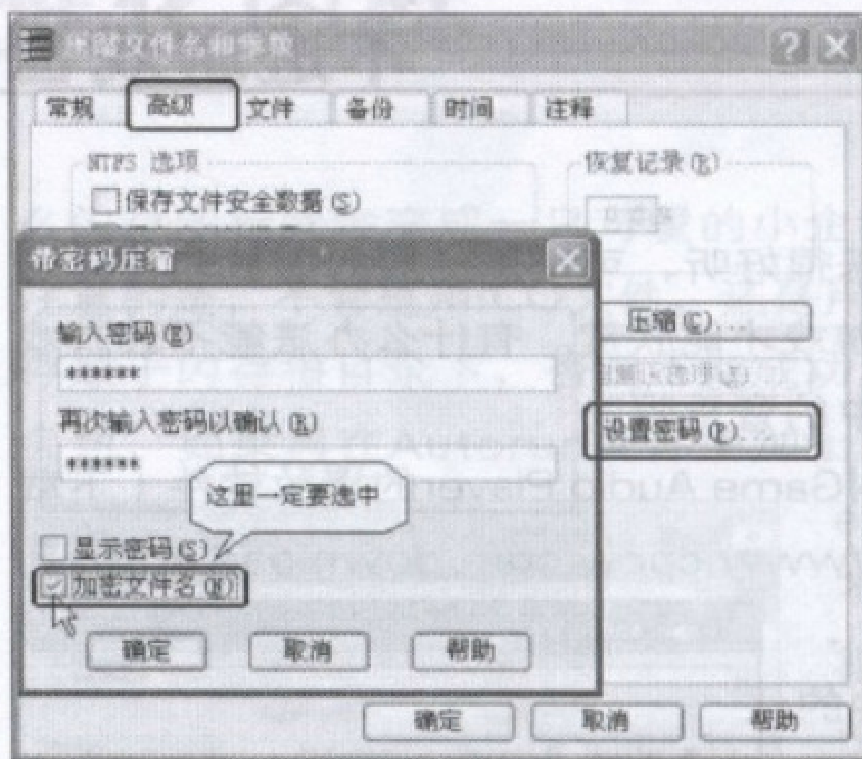


图2

提取RM格式流媒体地址又一法

■湖北 罗江玲

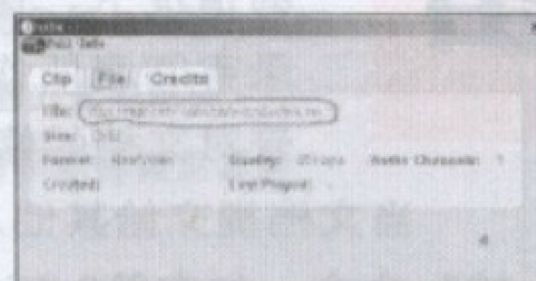
随着宽带的普及，在线收看电影成为一种新的时尚。也许你已知道了可以用Net Transport或StreamBox VCR来下载流媒体，但使用这种方法的前提是你必须知道流媒体的地址，否则一切都将是徒劳。然而，众多提供在线收看电影的网站都是将播放器内嵌在网页里，所以想得到地址成了一大难题。下面，我将告诉大家一个很简便的获取RM文件地址的方法。

首先，你必须安装RealOne Player，这是获取地址的关键。打开一个在线电影的页面，等到内嵌的播放器在缓冲时，在其播放窗口处单击鼠标右键，选择“Play in RealOne Player”（如图1），这时，系统就会调用RealOne Player来播放（如图2）。这一步是获得地址的关键。接下来点击“File”→“Clip Properties”→“Clip Info”（如图3），则可看到相关信息（如图4），点击“File”选项卡，“File”所显示的内容就是流媒体的地址。这时打开Net Transport或StreamBox VCR就可下载了。是不是很方便？


图1


图2


图3


图4

奇门遁甲

不进游戏也能听游戏音乐

■北京 贾峥

很多游戏音乐很好听，可是用一般的播放软件无法播放，只有进入游戏才能欣赏。有什么办法能不进游戏就能听到其中的音乐呢？

有一款叫Game Audio Player的播放软件（下载地址是http://www.cpcw.com/download/soft/28/gap132.zip），它可将游戏中的音乐文件转换成普通的声波文件。具体方法如下：启动GAP（如图1），点击Playlist打开一个新窗口（如图2），点击工具条上的第4个按钮Add Files进行文件添加（一般游戏音乐文件放在名为Music或Audio的文件夹中），GAP会自动加入能识别的音乐文件。现在就可按播放键欣赏音乐了，如果想转换为其它格式的音乐文件再点击工具条上的Convert Files填好文件名和路径即可。此软件只能保存为WAV格式，但它也提供了不同的Wave Format，例如PCM、Windows Media Audio、MPEG Layer-3、GSM等不同格式的WAV文件以满足不同用户的需求。

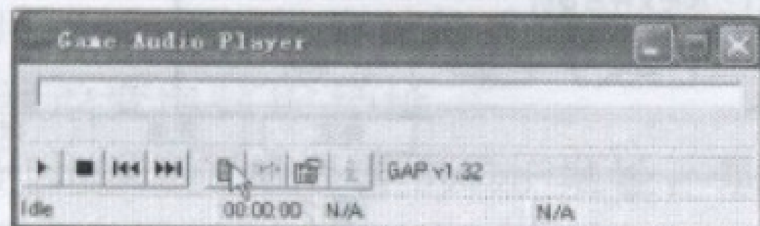


图1

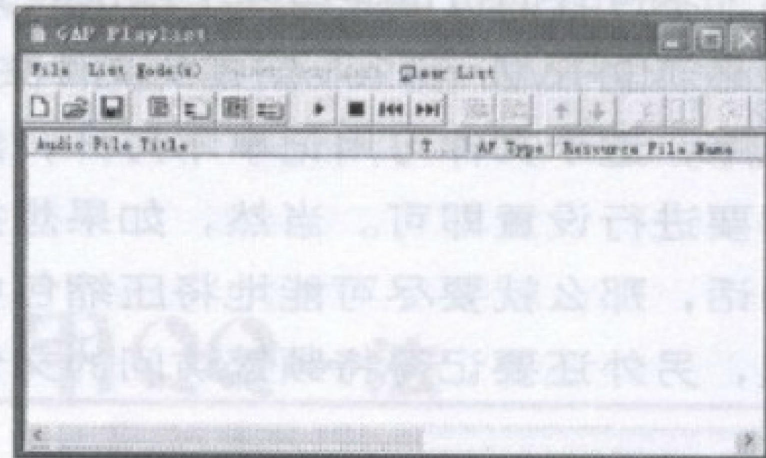
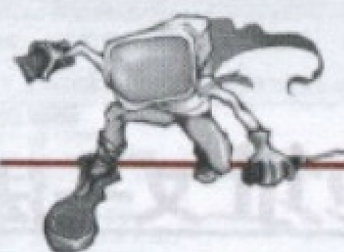


图2

如果有条件的话，你还可将游戏音乐进行刻录，这样就拥有了一张自己喜爱的游戏音乐大碟。



用好Word 2000的“保护文档”功能

■贵州 冰河洗剑

如何保护自己的Word文档内容不被其他用户修改？可能很多读者首先会想到为文档设置打开或修改权限密码吧。其实使用Word 2000的“保护文档”功能，也可限制其他用户对文档的修改，下面简单介绍一下方法。

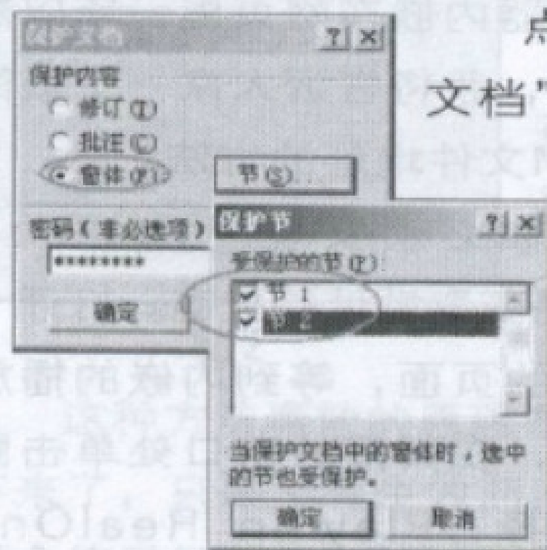


图1

点击“工具”菜单，单击“保护文档”，在弹出对话框中选择“保护内容”的“窗体”项，并选择所有节（如图1），在密码框中输入密码点击“确定”即可。这样其他Word用户打开此文档后，大部分的菜单及工具条都将变灰失效，光标被锁定在文档篇首，无法对内容进行任何选取和编辑，这样就达到了我们保护文档的目的。要恢复对文档的编辑，可点击“工具”→“取消文档保护”，然后输入设定的密码即可解除保护状态。

其实锁定文档窗口以保护文档内容不被修改，并不是“保护文档”的主要功能，Word 2000的这条命令主要使用在文档需提交审阅的情况下，保存文档提交前的原始状态并记录审阅者所作的修改，提交者可决定是否接受对文档的修改。

当文档提交给其他人审阅前，我们可执行“文档保护”命令。如在第2步过程中选择“保护内容”时，可看到还有“批注”和“修订”两个选项。选择“批注”，在文档保护状态下，其他用户只能为文档添加呈黄色标记的批注；选择“修订”，其他用户可对文档添加批注或进行修订。

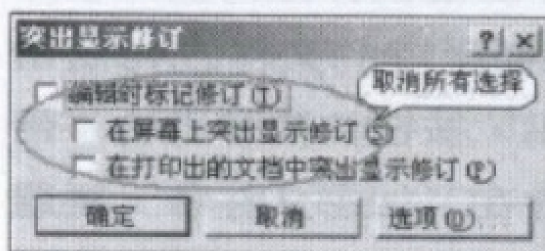


图2

下面我们将“保护内容”设为“修订”，并设置密码保护，再点击“工具”菜单，单击“修订”→“突出显示修订”，取消对话框中所有选项并确定（如图2）。在保存并关闭文档后，就可将文档提交给别人审阅了。其他用户打开并审阅此文档后，可任意添加批注或更改删除并保存对文档所作的修改，而且在操作时感觉与一般的文档没有什么两样。审阅完成后打开文档，可看到文档在审阅时已作过更改。下面我们将显示文档在审阅时被修改的内容：首先取消“文档保护”状态，然后点击“工具”→“修订”→“突出修订显示”，在弹出对话框中选择“在屏幕上突出显示修订”并“确定”。现在，文档是不是发生了变化？——文档中出现了一些红色带下划线或删除线的文字段落，这标记便是“文档保护”记录并隐藏的其他用户对文档所作的修改，其中包括对内容以及格式的更改（如图3）。

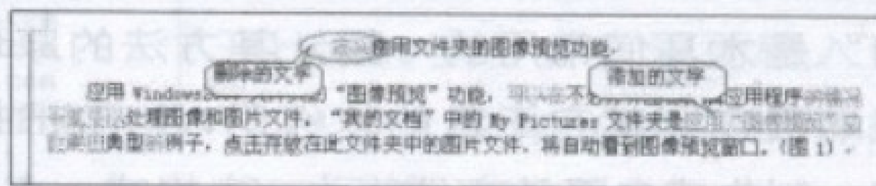


图3

将“保护内容”设为“批注”与设为“修改”用法类似。不再多说。

试办公备

给闪存定义个性化图标

■山东 ZT

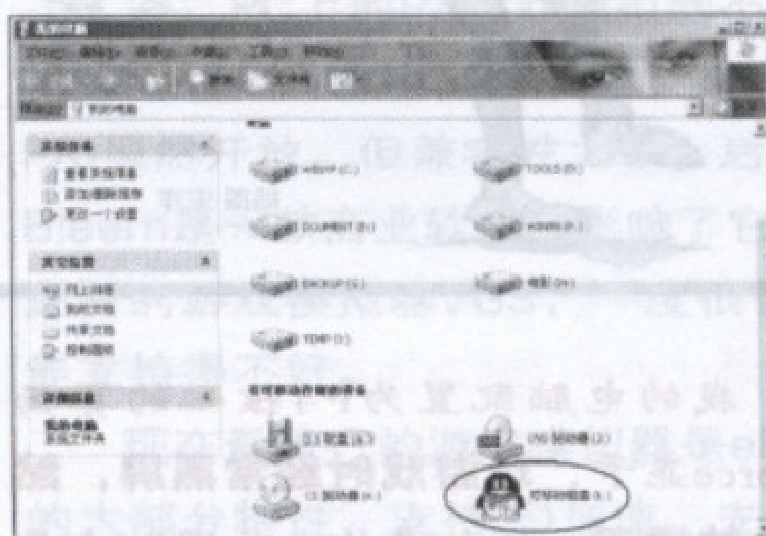
笔者送给小妹一块闪存，可是她对那“灰头土脸”的闪存图标看不顺眼，怎样才能让闪存图标与众不同呢？灵机一动，笔者想起光盘上的那个Autorun.ini文件，光盘能拥有个性化图标，全是因为它的缘故。那么闪存是否也可以这样呢？于是笔者试验了一下。

打开记事本，输入以下内容：

[AutoRun]

Icon=network2.ico

将其存为Autorun.ini文件，再把此文件和所需的ICO图标文件一起复制到闪存根目录下，重新插一下闪存，就可看到效果了，如图1所示。另外“Icon=”后面也可以是一个EXE文件，例如，如果写成“Icon=QQ.exe”，那么闪存图标就会变成一只可爱的小企鹅。不过，这里要注意的是，不管是用ICO文件，还是用EXE文件，它必须存放于闪存根目录下，否则不能成功。熟悉电脑的朋友会想，如果再在Autorun文件中加上“Open=×××.exe”语句的话，是不是就可自动执行指定程序呢？结果没有成功，不过小妹还是兴高采烈，因为她终于有了一块与众不同的闪存盘图标。

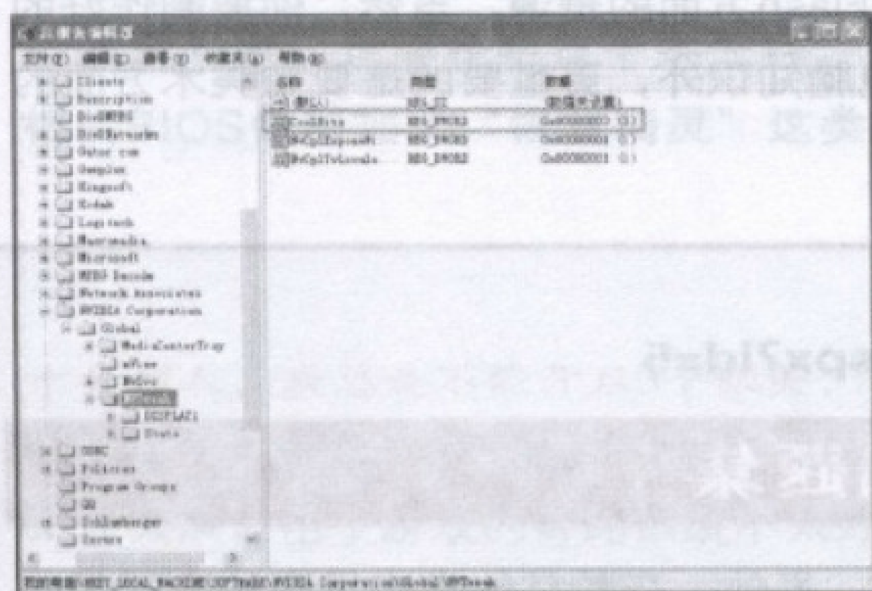

图1

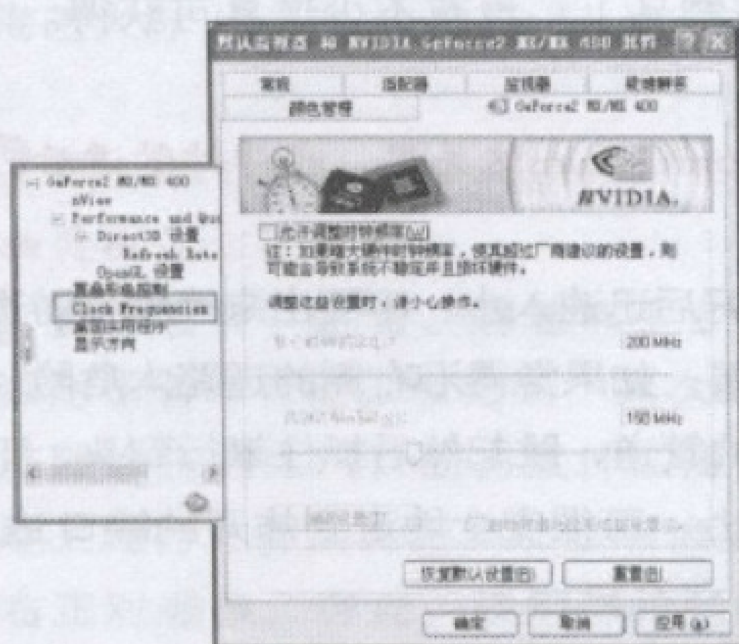
超频NVIDIA显卡一法

■重庆 朱安祥

超频是DIY永远的话题，如果你现在用的是NVIDIA GPU，这就有一极简单的超频方法。

在“运行”中键入“regedit”然后“确定”打开注册表编辑器，依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global，然后在NVTweak项下新建DWORD值，名称为CoolBits，再将数值设为3（如图1）。设置好后退出注册表编辑器回到桌面，打开“显示属性”对话框，点击“设置”选项下的“高级”项，打开“默认监视器和NVIDIA GeForce2 MX/MX 400属性”对话框（各人电脑配置不同而有所不同），选择“GeForce2 MX/MX400”项，这时我们可看到左边窗口中多了“Clock Frequencies”项（如图2）。在此我们便可对显卡的“核心时钟频率”和“内存时钟频率”进行调整了。如果你修改了注册表而未重新启动电脑这时就会要求你重启。


图1


图2

在超频时，笔者建议每调高一次频率都不要提升太多，同时要进行“测试设置”。如果测试通过再进行下一步操作（注：即使测试通过了也不表示显卡一定可长时间稳定执行在此频率下），如果未能通过测试，只需重启计算机即可。假设你超到一定的水平觉得机子能稳定正常执行，那么就可将“启动时自动应用这些设置”勾选上，以后每次打开电脑，显卡都会执行在你设定的频率下了。最后笔者要提醒的是：超频有一定危险，特别是在炎炎夏日，请谨慎为之。

征文启示

为了活跃栏目气氛，增大栏目内容覆盖面，本栏目将举办“硬件高手”征文活动。

征文时间：2003年9月1日－2003年12月1日。

征文内容：征集所有与硬件购买、维护、改装、使用有关的心得。

征文要求：文章字数最好不要超过1500字，如有需要请提供与文章有关的图片并附带详细说明。稿件请发至say@popsoft.com.cn信箱。

参加征文的文章请在文章中注明，其中优秀的文章将陆续在本栏目中刊登，最后评选结果在2004年第01期杂志中公布。

本活动设一等奖一名，奖品为微软IE 3.0光电鼠标

二等奖两名，奖品为明基蓝色魅力光电鼠标

三等奖三名，奖品为罗技DIY高手鼠标键盘套装

欢迎大家踊跃参加。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 塔塔问： 我的电脑配置为P4核心的赛扬CPU、845主板、GeForce显卡，**玩游戏时经常黑屏，然后出现“频率超范围”的提示**，不知是什么原因？内存我已更换，CPU没有超频。

答： 这种现象是由于游戏改变了显示系统的分辨率，使刷新频率超出了显示器或显卡支持的范围造成的，这通常是因为显卡或显示器的驱动程序没有被正确安装所致。首先寻找并安装正确的显卡及显示器驱动程序，然后把显卡的驱动程序更新为较新的经过微软认证的WHQL版本驱动。

另外还要注意，有些显卡采用GeForce双头显示芯片，具有双头显示功能，但大多数厂家为了节约成本，只安装了一个显示头，有些显卡的BIOS处理不当，会导致系统默认存在两个监视器。当执行大型游戏（如“三角洲”）时，游戏自带的程序会测试显卡，并误认为系统使用双显示器，导致黑屏。

四川 龚胜

读者 Ubt问： 我单位有一套很老的管理系统，使用晓军2.13汉字系统，因硬盘损坏，换上新硬盘后发现**2.13系统无法在大硬盘上正常使用**，请问有什么解决的方法？因为这套系统暂时还无可替代，所以恳请你能回答我这个“古老”的问题。

答： 晓军2.13汉字系统由于采用了直接读字库文件物理扇区的编程方式，在大硬盘上可能无法正常使用，你可试试将硬盘主分区限制在512MB以下，并采用FAT16格式，然后重新安装DOS 6.22和2.13。若2.13仍不能正常使用，可安装UCDOS，然后试试采用一种组合方案分别使用UCDOS的显示模块及2.13A的打印字库、打印驱动程序即可。最后还是建议贵单位尽快淘汰如此古老的软件。

四川 龚胜

读者 陈克问： 我买了块40GB的移动硬盘，在Win2000下只划分了一个分区，**格式化时选择FAT32分区，最后却无法完成格式化**，不知原因何在？

答： FAT32分区最大只能支持32GB的容量，当然无法完成对一个40GB分区的格式化，这个问题似乎是Windows 2000系统存在的一个小小Bug。在Windows XP中对超过32GB的分区格式化时，就只能选择NTFS格式了。

四川 龚胜

读者 多多糖问： 请问某些网站**弹出的“AD…”**之类窗口，就是在打开首页的同时也在屏幕上出现一个宣传广告、通知之类的页面，是如何制作的？

答： 这些弹出广告的页面大多数是用Flash做的。你自己上网能找到很多Flash方面的资源。当然，你要制作好的Flash作品，除了电脑知识外，更重要的是要有美术方面的

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《古墓丽影——暗黑天使》问题集

问： 在Industrial Roof Tops这关里，需要抓住绳子攀到对面，我配置不太好，直升机一过来画面就开始顿，总是来不及到达对面，没有别的办法吗？

答： 攀到绳子中间需要按下蹲键把腿收起来才能过去，不过当你移动到需要收腿的位置后，按Ctrl键从绳子上先下来，掉到斜屋顶上会滑行一段，再按住Ctrl键抓住屋檐，向左移动，一样能移到目的地。

问： 在Parisian Ghetto这个大场景中还有什么值得一去的地方？

答： 舞女Janice的右边有个下水井盖，走到那里按Ctrl键就能打开井盖进入下水道（Bouchard's Hideout），这里有不少道具可拿。另外，在教堂的拳击场旁边有雕像的那个位置，可抓住两侧移到对面（中途有歇脚的地方，两侧歇脚的地方都会有物品），也有不少道具可获得。

问： 在Lourve Storm Drains这关里，我炸掉管道后，总是被烧死，怎么办？

答： 定时炸弹放好后迅速入水，不要出来换气，游进一侧的管道来到水池上层；如果觉得沿右侧的道路太危险，其实在屋顶有个被炸歪的管道，跳起然后抓住攀行到头，下落到另一被炸落的管道上，可很安全地走到炸开的缺口边。

问： 在困兽神殿（Wrath of the Beast）里，那3个骷髅

才能和艺术细胞。

四川 龚胜

读者 薛惺问：我最近新买了块硬盘。安装好双硬盘启动后，桌面一片混乱，快捷方式很多都不能用。我发现是因为**主从盘符发生混乱**造成的，请问如何在不重新分区的情况下，调整盘符顺序？

答：这个问题以前本栏目曾多次回答过，不过目前问起的还是比较多，这回讲一个另类些的方法。你可使用Partition Magic，选择从盘为操作对象，再选择其系统分区，单击右键，在弹出的菜单中选择"Resize/Move…"，然后将鼠标移到弹出界面的滑条最左面，令"Free Space Before"为最小。点OK后，原系统分区前会出现一个7.8MB的小分区。用右键单击原系统分区，在弹出菜单中选择"Convert/Primary to Logical…"，点击OK。最后执行"Apply Changes"命令，完成后退出并重启。这样，两块硬盘的主从盘盘符就按顺序排列了。

四川 龚胜

读者 麦德文问：请问系统保护有哪些方式？各有什么优缺点？如果不采用这些保护方式，系统损坏后应如何修复最方便快捷？

答：保护系统的方法有很多，比如可用"超级保镖"、"东方卫士"等软件，Windows Me自带的"系统还原"功能也能保护系统。用保护软件的优点是不用外加插卡、费用省，但设置比较麻烦，一般要占用较大的硬盘空间，且不能解决被强行删除、格式化等严重的破坏问题。硬盘保护卡在更底层提供对系统的保护，保护能力强大，甚至分区被格式化后都能还原；但由于采用硬件插卡的方式，会使电脑开机时间延长，还可能导致兼容问题，且要花费百十来元钱。另外，现在个别主板的BIOS中附加了"恢复精灵"这类的功能，对系统保护也比较有用。如果不使用这些保护措施，则可在系统基本稳定后，用Ghost做一个备份，一旦出问题恢复起来也很快捷。

四川 龚胜

读者 欧小文问：请问电脑上用的**PS游戏模拟器**有哪些？各有什么特点？目前最流行的模拟器是哪款？

答：PC上的PS游戏模拟器不少，但近些年因涉及版权等问题，游戏模拟器的发展并不顺利，早期的PSEMU Pro虽然开放，但兼容性太差，后来被Bleem淘汰；不过Bleem是一款商业软件，影响了它进一步的发展；另一款免费的游戏模拟器VGS，一度很普及，可惜对3D加速功能支持得不好。

现在最流行的游戏模拟器是ePSXe，它继承了Bleem的大部分特性，支持3D加速，支持插件，兼容性也非常不错且为免费软件，成为目前最流行的PS模拟器之一。

四川 龚胜

读者 沈继飞问：请问**如何自己制作PS游戏的ISO虚拟光盘文件**？怎样在VGS中使用虚拟光驱中的ISO文件？

答：要制作PS光盘的ISO文件，建议使用Alcohol 120、CDRWIN、CloneCD等软件。还要注意大多数普通光驱很难正确识别PS光盘，可使用美达PS 52光驱，据厂家说这款产品专门对PS光盘作过优化。要在VGS中使用虚拟光驱中的ISO文件，关键是注意将虚拟光驱的盘符设置在实际光驱之前，用虚拟光驱载入镜像即能被VGS识别。

四川 龚胜

读者 吴伟业问：我的电脑使用NVIDIA GF440显卡，**在使用eSPXe时，若使用OpenGL插件后进入全屏幕模式，画面会出现闪烁、扭曲等问题，**无法进行游戏，请问如何解决？

十分烦人，我总是不能开启3个机关，有什么好办法？

答：3个骷髅虽然打不死，但可震退。在神殿中间有个无底大洞，由于游戏的寻路系统不太好，你可带着骷髅兜圈子，把它们一个个地绕到大洞边上，既可等它们自己踏进去，又可用枪或拳脚将它们打进洞，这下不就清静了？在海王大厅（Neptune's Hall）也可对那个骷髅这么干。

问：在The Hall of Seasons这关的最后，对付那个红色幽灵有什么技巧？

答：首先，趴着、蹲着都不会被攻击到，但要注意蹲姿射击有时可能会被扫到；其次5座雕像要有所选择，有座雕像正对大门，前方没什么障碍，视野开阔，所以在地上爬行先使蓝光跑到那座雕像上，然后距离7个方砖左右正对雕像，存盘；换霰弹枪猛射幽灵，同时注意不断调整劳拉始终面对雕像，大概幽灵冲3个来回，它便呆住不动，记住一定要先收枪，然后快速跑过，按Ctrl到雕像前拿画，再迅速趴下，慢慢爬到门口就完了。

问：Von Croy's Apartment这关中，屋子门口有爆炸机关，出也出不去，还会进来一个怎么也打不死的人，怎么办？

答：建议在捡起那根拐杖之前先把整个屋子搜索一遍，把该拿到的东西都拿到手，最后捡拐杖。当那人进来之后拔枪猛射，尽量都能击中他，自己损血多了就补，时间一长他就跑了，爆炸机关自然就会解开。

问：在The Strahov Fortress这关的开始，除了从换气装置进去以外还有什么方法能进入仓库内部吗？

答：在起吊机开低的动画结束后，迅速爬到大门左边（劳拉面对大门时）中间那个集装箱上，待起吊机吊起对面中间的集装箱后，会有一段悬停的时间，利用这段时间

答：由于WinMe/2000/XP自带的驱动是没有OpenGL加速的，而导致eSPXe采用软件模拟，速度会大大减慢，这时只要更新支持OpenGL的驱动就可以了；还要注意在系统的显示属性设置中，关闭OpenGL设置中的垂直同步刷新。如果某些版本的显卡驱动和PS模拟器不兼容，可更换其它版本驱动程序，若在更换驱动之后还是无法游戏，请在"选项"→"视频配置"中，使用Pets's D3D插件。

四川 龚胜

读者 刘但丁问：我有一台**JVC的数码摄像机**，有IEEE 1394接口和S端子，我**想用它当摄像头打可视电话，请问要添加什么设备**（我已有了IEEE 1394卡）？如何操作？

答：不知你的摄像机是否能通过S端子直接在电视上监视拍摄的画面，如果可以就完全能当成摄像头用。需要有一块带S端子的视频捕捉卡，或具有TV IN功能的显卡，连接好连线，并安装好相关的驱动程序和应用程序即可。

四川 龚胜

读者 没有目标的船问：我有一台**笔记本电脑在休眠**后，常常是无论你怎么敲击键盘、点击鼠标也无法将其**唤醒**，这会不会是硬件上的故障？

答：计算机休眠对配件的质量、兼容性、操作系统稳定性等要求都很严格。休眠后无法唤醒是比较常见的故障，一般是主板电源管理与操作系统不太兼容导致，也可能是硬盘等配件存在问题导致。可先尝试升级主板BIOS、调整电源管理方面的相关设置，若仍无效，则最好放弃休眠设置。

四川 龚胜

读者 万众问：我的Windows 98最近出了一些问题，**一些窗口的对话框最下面的字按钮不见了**，出现的是一些乱七八糟的东西或者就是条直线，不知如何解决？

答：这种问题常常出现在一些安装了老版本应用软件的新版操作系统上，比如早期的CuteFTP等，这些软件常常自作聪明地把自带的老版库文件直接覆盖系统目录下的同名文件。如CuteFTP在安装时会用它自带的Comctl32.dll代替原来Windows的System目录下的同名文件，并将原文件改名为Comctl32.old。由于新覆盖的Comctl32.dll是英文版本的程序，与我们常用的中文版程序并不符合，因此就出现了对话框中的字出现问题的情况，解决办法是恢复原有的中文版本文件即可。

湖南 苏旅

读者 极品苹果问：我的Windows 2000系统处理速度最近慢了不少，听说是注册表的问题，能解释一下吗？

答：比早期Windows操作系统，采用注册表对系统的软硬件注册信息进行管理是Windows 9X/NT操作系统的创举。就实质而言，Windows的注册表是一个很庞大的数据库，它包含了系统初始化、应用程序、初始化信息等一系列Windows执行信息和数据，用户在安装、使用和删除各类软件时都要经过注册表程序的管理，相比以前的INI文件存储模式，注册表的管理方式是先进了不少。不过，注册表管理方式也有其副作用，例如许多软件在卸载时，删除某一键值时就只将该项的标识删除，而实际信息仍然保留在注册表文件中，这样占用了大量的注册表空间，而一般的用户由于不懂得注册表信息的管理原理，所以很难自行手动清理。这样，垃圾信息日积月累，最终导致Windows的启动速度越来越慢。对于一般用户而言，诸如超级兔子魔法设置、Windows优化大师、SYSTEM MECHANIC等这样的软件都带有Windows注册表清理功能，你可试着安装清理一下；不过，在清理之前建议使用注册表备份功能以防止意外的情况发生。

湖南 苏旅

助跑、起跳，正好能抓住集装箱的边沿，爬上去等起吊机将你吊入仓库内部即可。

问：在The Strahov Fortress这关的最后，在有一堆箱子的铁丝门前，我站在箱子上只要一向门里跳就莫名奇妙地死了，怎么回事？

答：注意到铁丝门两边喷的气了吗？那是毒气，触之即死，如果铁丝门是3点钟方向，那么在2点钟方向上有个盖着铁丝网的换气装置，上边便是关掉铁丝门左边毒气的阀门。如果你没有力气把远处那双层箱子拖过来，就从铁丝门那里拖过一个箱子，反复向接近换气装置所在的墙壁与环形断墙的夹角挪动，一直到卡死不能再拖动为止，此时会出现一个Bug——原先你攀上即翻过去的环形断墙现在就能站在它上边了，这样就可再跳到换气装置上，关掉阀门。返回铁丝门前的那堆箱子，爬到顶上，按Insert+Alt+前，这样就可鱼跃式地跳跃翻过铁丝门。

问：在The Bio-Research Facility中，打开吐水雕像机关后进入一个院子，里边有只怪物，我打死它以后又出现很多小怪物，移动速度很快，怎么打它们？

答：这种小怪物是无穷多的，你永远也打不完，所以首先出现的那只大怪物绝对不要打死，可利用游戏的寻路问题将其卡在你刚出现的小台子上，然后再慢慢把附近的物品捡完。院子左边有根附在墙壁上的管子，比较明显，顺着它爬上去打开两个阀门即可开启下方培养罐的开关，跳下去就完了。

问：在控制男主角打那个放出来的怪物时，我没有子弹，补血物品也不多了，怎么办呀？

答：在靠近那个大机关右边会固定刷新一个弹夹，不过建议在一开始操纵男主角时，对付那些怪物尽量多用拳

读者 PP老格问：最近买液晶显示器，看到一种很奇怪的接口，我的显示卡似乎还不能安装，老板说是什么数字接口，这是怎么回事？

答：如今，液晶显示器接口主要分为模拟接口和数字接口两种。前者是目前市场的主流，可完全兼容于业界标准VGA视频信号接口显示卡；而后者更有技术优势，是未来的发展趋势。在目前来说，采用模拟接口技术的液晶显示器仍占多数，它的缺点在于其液晶显示的时钟频率与输入的模拟信号可能有不同步的情况发生，这样就很容易导致液晶像素闪烁的问题发生，特别是在显示字符和线条时更为明显。同时，电缆中传输的信号易受干扰，而液晶显示器内部也要加入负责模数转换的电路，这样就会导致信号转换损耗问题，无形中也增加了用户的负担。模拟接口的液晶显示器不需要购买特殊数字接口的显卡，这样无疑也方便了许多用户的需要。数字接口则是一种很有前途的技术，它解决了时钟频率与模拟信号匹配的问题，配合液晶显示器能得到十分优异的显示效果，但问题在于目前数字接口技术规范和标准尚未完全统一，如今至少存在3种主流接口标准即P&D、DFP和DVI，其它的还有LVDS、TDMS、GVIF等。数字接口液晶显示器还需要带有特定接口的显示卡来配合使用，因而在目前无法得到广泛推广。对于你的显示卡来说，更是无法直接连接了。

湖南 苏旅

读者 孙泽广问：最近在玩游戏时，发现这样一个问题，**键盘上的Print Screen键居然不能截图了，**可我抓桌面很顺利啊。

答：我觉得你这种情况很可能和你所玩的游戏有关，目前很多3D游戏支持DirectX技术，该技术在图形写屏时由于采取特殊的工作方式，一般是不能直接通过用户键盘上的Print Screen按键来进行截图处理的。对于需要截图的用户而言，推荐使用第三方的截图处理软件如SnagIT、HyperSnap-DX、SuperCapture Pro等均可达到目的。

当然，你也可通过修改注册表来部分达到使用Print Screen按键截DirectX游戏图的目的。操作方法是通过REGEDIT指令，查找注册表的HKEY_Local_Machine\Software\Microsoft\DirectDraw分支，然后新建一个"DWORD"值，并命名为"EnablePrintScreen"，填入键值"1"，退出保存并重新启动机器后，即可使Print Screen键具有截DirectX图的功能。

湖南 苏旅

读者 岳麓之巅问：听说**DOS下面的杀毒软件**功能很强，比Windows的版本好，请问是这样的吗，有没有必要使用DOS下的杀毒软件来取代Windows的？

答：这种说法我看未必。在目前的网络时代，一款好的反病毒软件不但要注重杀毒的效用，更要看重它的实时防护功能，以达到对电脑病毒防范于未然的作用。DOS下面的杀毒软件在这方面显然是弱项，实时防护的反病毒软件虽然在使用时会耗费一定的系统资源，但随着目前CPU速度和内存容量的提高，这一点已不算是非常重要的问题。同时，对于一般的家庭用户而言，一款操作简单、方便实用的反病毒软件也许更适合使用，毕竟DOS程序的操作还是需要一定技巧的。目前流行的DOS杀毒软件并不多，一般多存在于Windows平台下反病毒软件制作的杀毒系统盘中，如KV3000、AVP、瑞星和毒霸系列。此外一款名为F-PROT的冰岛杀毒软件功能也不错，虽然是DOS下的杀毒软件，可病毒库更新很快，可在http://www.f-prot.com/download/index.html下载。

湖南 苏旅

脚，不要轻易浪费子弹，补血药物则宁愿SL也不要用，否则不但你在对付这个怪物会感到弹药紧张，而且在后来对付蜘蛛生化怪物时，尽管也有固定刷新子弹的地方，你还可能陷入无法补血的境地而处处被动，甚至很可能卡在这个地方过不去。另外，在打怪物之前可能会遇到一个Bug——用低级磁卡就能开启那道门，不必再去怪物的培养实验室拿中级磁卡，反正途中也不能捡到什么好东西，心急的玩家可直接开门过关了。

问：在最后打Eckhardt时，有什么要注意的？

答：对于Eckhardt的火、电攻击，趴在地上就可躲过去，任他在保护罩外边折腾不要去理他，也不要试图去接触保护罩。然后就是等，建议选用火力最强的Viper SMG面向正中央，因为Eckhardt将在这里合体。当第3个分身一出现就可站起来了，只要劳拉一进入瞄准状态就猛射，这样一般3个分身刚一合体就立刻完了。记住要把SMG的一梭子子弹都打完，这样就省去了下次再打时换弹夹所浪费的时间。

问：在Boaz Returns中打那个Boss有什么技巧么？

答：那个蜘蛛怪Boss未变身前要打的就是前胸的人脸和身体两侧各2个喷毒孔，打前胸几枪后，Boss就会喷毒水，只要一看见怪物开始摇摆身体，就迅速绕到一侧按End键切换射击毒孔，注意要按住Ctrl（射击）的同时按End切换。其实男主角挺扛打的，硬挺着就能把两侧的前一对毒孔打掉。不过那Boss有时能一击致命，而且会出现被毒液喷倒不减血，但站起来过一会就突然死了的情况，所以每打掉一个毒孔，只要血还在一半以上就应该存一下盘。变身后难度就低了，一直射击就可以。

2003年大众软件·晶合后院足球挑战赛专题报道

■摄影 小虫



誓夺胜利晶合队来势汹汹 备战充分大软人防守稳健

60分钟未获进球 两记点球定乾坤

本刊讯（记者 林晓）2003年8月9日15点在北京育英学校体育中心球场，大软抹你黑足球队与皇家晶合后院足球队进行了第2次较量。自去年后院队以5：6仅一球之差败给大软队后，后院居民一直耿耿于怀，希望今年能够胜大软队以雪前耻。为此，晶合后院队不但精心选拔队员，还组织了强化训练，可谓复仇心切。面对摩拳擦掌的晶合队，大软队也不甘示弱，积极备战。双方总结去年教训，晶合队调整心态，不再轻敌；大软队加强战术配合，以技战术弥补体能不足。可能是备战时间太长，加之天气闷热，实战中双方都未能进入最佳状态。比赛结束时场上比分0比0。点球大战再度上演。结果，大软抹你黑队4罚3中，皇家晶合后院队4罚1中，3比1，大软抹你黑队最终获胜。场上最佳队员为皇家晶合后院队守门员周萌与左前卫APTX4869获得。



大软抹你黑队中锋兼守门员Walker以这样一句话总结本届足球比赛：大软是冠军，酷！

晶合后院“屠杀”大软队的“美好”心愿，看来只能等明年了……

实况转播……的解说词

■解说员 踢你不商量

观众朋友们：下午好！我们是在北京“八个人体育场”通过大软通讯卫星，向大家现场直播大软抹你黑足球队对皇家晶合后院足球队的比赛。比赛定于北京时间2003年8月9日下午15时整正式开始。这个体育场能够容纳现场观众40万人，由于球票被皇家晶合后院球迷会垄断的缘故，实际上只售出了124张（众人：闭嘴！这是商业机密，大伙揍他！）……

这场比赛吸引了众多博彩机构进行赛前盘口构筑。现在已经封盘，大软抹你黑队的“赔率”是“4赔6”，皇家晶合后院队则是令人惊讶的“1赔8”。好，现在让我们进入比赛。

比赛之前众人少不了磨拳擦掌，但是一看后院猛男们，我的天啊！这么多人穿上了碎钉的真皮球鞋，武装到脚趾了吗……回头再一看，大软这边也有两个脚底长“牙”的，还有一个双腿带护膝的……天啊！比赛前怎么说的？不是都叫光脚丫吗？为什么全都穿鞋？

大内总管挨个公布参赛队员ID，却在念完一个很长的名字后把自己忽略掉了……真是岂有此理……

编辑部最后一个出场的明明是个脸色惨青的男性，可是他的ID怎么叫“春三十娘”？他身上脸上哪里有带桃花的？可恶！

挑边时裁判左掏右摸，居然没有掏出硬币……问题是比赛现场并没有百事可乐

购买机啊，他的硬币哪去了？最后居然抛钥匙牌，这个……为什么不用划拳或者真人PK来决定？

裁判一声哨响，比赛正式开始。咦，大软队的门将为什么还在球门旁边抹嘴，难道他刚才因为不能适应酷热而呕吐……晶合后院队的门将为什么戴着隐形眼镜……

大软队边路铁卫翟大官人一脚传中，前锋老郭眼看对方守门员扑球脱手，连忙跟上捕射；守门员适时地一把拽住老郭的球裤。众人急忙面对裁判："裁判！他性骚扰！判点球！"

皇家晶合后院队凭借球员年轻的优势向大软抹你黑队施压，核心球员小品冠更是左冲右突，但数次在边路看不到他。人呢？大家注意在边路卖力防守的大软队球员——蓝星宽大的身后有一块黑色的衣角……

皇家晶合后院越战越勇，大软抹你黑队疲于防守，门前一片风声鹤唳。当！一脚弧线球劲射之下击中门柱弹开，大软队员无不一身冷汗；射门的晶合后院队员不由得放声痛哭："我早说过球门柱要涂橡胶好粘住球的，你们为什么不听呢？"这也行？

上半场结束，双方队员回到各自的领地休息。下半场眼看就要开始，裁判手机却响了。他于是问众人："这样吧，要不比赛改期？"

在一次晶合队对大软队的围攻过程中，裁判手机"又"响了。"喂？对，对，是我……不好意思，我现在正吹比赛呢。对，对，待会我打给你……"一边灵活地闪转腾挪，一边说："喂！你这个进攻队员，射门准点！射中了我会罚你出场的！还有你，什么什么小虫！防守的时候看清楚，不要往我身上招呼！免得我一怒之下偏袒晶合后院！"

oh no！皇家晶合后院队居然获得了一个点球！在这场激烈残酷的商业比赛里最不愿意看到的情况却发生了！罚球队员一记劲射！好！大软抹你黑队的门将将点球扑出去了！进攻队员再射！又被挡出，非常漂亮！这样我们"黑社会"开的地下盘口才有盈利的希望，电视转播才能得到更多的广告支持！



大软抹你黑足球队豪华阵容名单

名誉领队：黑暗
领队：美丽人生
啦啦队队长：林晓
队长：志云
主力队员：

Walker（半场守门员）
编辑部大佬
身高八尺，膀大腰不圆
脚下功夫和手上功夫一流
还记得去年扑出的N个球吗？

小虫（中后场铁血战将）
实验室大佬
身高七尺，鸡肉发达
脚下灵活，盘带球传球出色
曾是某著名院校校队绝对主力

King（中场憾将）
内容支持部大佬
身高七尺，竖七尺横六尺
意识一流简称意识流，也叫YY

SAY（虾米位置都可以）
有问题找SAY say一下下就可以
身高七尺
曾是北京某著名院校著名院脚
虽然身已残，但志仍坚

答笛（后场大将军）
一个字，硬！
主持硬件栏目当然要硬
身高七尺
我铲铲铲，球过人不过
耶——

寂静的冰河（中前场）
飘飘飘，我总是飘来飘去
我总是飘来飘去
大家总是会忘记我的存在
所以球是我的！

司马平安（中场、前锋）
身高七尺
不要再说我的守门历史了
我痛改前非，去踢灵魂位置
不要说我瘦，我曾经胖过
不要说我喘，我曾经跑过
不要说我踢的臭
我曾经流畅过……

路人甲、乙、丙、丁（后场、前锋、中场、前卫）
均身高七尺
美术工作者
脚下功夫一流

志云（什么位置都合适）
当当当~~~~~~~~~~~~队长出场
身高七尺
公认的绝对好脚头
战术意识更是好得不得了

JEDI（不晓得什么位置）
大硬的大佬
身高七尺
脚下功夫不错
身体素质好
能跑能跳能顶能铲……

大硬甲（大多数位置都能踢）
身高……没见过
听说脚法不错
意识一流

小强（前锋）
身高七尺
小而强壮
脚下灵活
能跑

春三十娘（中前场）
不是女人
球队主力之一
参加球赛比较频繁
喜欢盘球
盘着球走
盘啊盘……

（注：此文中长，宽，高均采用宋朝计量单位。）



秀出你心中的小编来!

"凯旋在线杯"《大众软件》小编QQ秀设计大赛

9位小编，19个栏目，打造出一本叫做《大众软件》的杂志，陪伴无数电脑爱好者从菜鸟升级为高手。虽然是铁打的营盘流水的兵，但这9位编辑却牢牢铆钉在他们的岗位上，最久的已经铆了90多个月2700余日……他们希望通过自己的不懈努力，将最新最酷最前沿的电脑讯息带给读者。能够赢得读者的喜爱，是对他们工作最好的赞扬。以往，都是小编们给读者设计活动，现在，读者可以来设计小编了——不仅仅可以将自己心目中的小编形像画出来，还有机会赢取大众软件杂志社与腾讯上海分公司提供的丰厚奖品。快来动手参与，给小编最与众不同的QQ秀形象吧。

比赛时间： 2003年9月1日-2003年9月30日

主办单位： 大众软件杂志社、腾讯上海分公司

比赛主题： 征集小编QQ秀形象。

比赛内容： 根据编辑们自我提供的资料，使用QQ秀中的各种素材，设计出小编的个人QQ秀形象。

比赛规则： 每个人参加比赛的设计方案不超过3个，设计方案可以是针对某位小编的，也可以是为几位小编设计。9位小编的个性资料见下文。设计方案请用.jpg图形文件形式寄给编辑部，由编辑部与被设计编辑从美观、实用以及创新三个角度评选出最佳设计形象。

奖项及奖品设置

最佳创意奖： 1名。奖品为《大众软件》T-恤及编辑部合影照片，超级大号QQ公仔+120元QQ卡+《凯旋》客户端与精美海报一套。

最佳形象奖： 1名。奖品为《大众软件》T-恤及编辑部合影照片，中号QQ公仔+60元QQ卡+《凯旋》客户端与精美海报一套。

优秀设计奖： 5名。奖品为《大众软件》T-恤及编辑部合影照片，30元QQ卡+《凯旋》客户端与精美海报。

入围设计奖： 20名。奖品为《凯旋》客户端和精美海报。

邮寄地址： 参赛作品在9月30号（以当地邮戳为准）前寄到《大众软件》编辑部"QQ形象秀活动组"收，地址为**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，邮编100036**。或者E-mail：linxiao@popsoft.com.cn收。请一定要在作品中写清楚设计者的通信地址、邮编与真实姓名，以便获奖后及时通知。



编辑资料



CROSS： 攻城略地编辑，是个老爱收集游戏已达N年的发烧友，简称"老年发烧友"。

自述： 我戴眼镜可不是因为玩游戏，那是少年的时候为入少先队刻苦读书学习的结果。在电脑前面我可是非常注重爱眼的——眼睛距屏幕距离永远不少于0.7米，大家都来向我学习吧，呵呵。



林晓： 读编往来、游戏剧场、TOPTEN编辑，女，爱猫族，近视（但平时坚决不戴眼镜），记忆力超烂。

自述： 别说我胖，我只是缺乏运动。根据某某那个计算公式，我的体重还没有超过警戒线呢。长发当然。群众综合评价是"为人温柔亲切善良，具备中国传统女性之美德"。而据看见过本人旗袍双辫装束的人说，偶那个样子活脱脱是五四时期的革命青年。



风行水： 实用软件编辑，喜欢读书和音乐，业余时间在测试软件中渡过，因乐于而且善于帮助大家解决软件问题而受到大家欢迎。南方人，精干，眼镜。

自述： 我不怎么会溜冰，可能因为我腿不长（要点1），但是我还是很喜欢去旱冰场。这并不是说明我帅（要点2），其实在旱冰场的人群中，我就像个滑着的旁观者，加之体积过小（要点3），属于极普通不引人注目那种。最喜欢做的事情就是在冰场一角眼光迷离（为什么呢，当然与眼睛大小有关，要点4），这并不是因为眼镜太贵怕摔跤（要点5），而是很多人在你面前滑过时让你觉出一种虚幻的意味，这种感觉让我经常拾起那些浅色的记忆。请大家根据以上文字画图，要求及作图时间不限。



美丽人生： 网络时代编辑，女，运动高手，充满活力，养过而且正在养很多小动物。

自述： 性格外向、独立但兼具内向性格、希望有自我空间。狮子座，身材中等（健身教练说略偏瘦），个头中等偏上，下巴颏还算比较尖，肩略宽，喜欢运动（但已经疏于运动了）。喜欢猫猫狗狗等小动物，内心深处想玩酷可惜年龄不饶人。



8神经：锋利的盾、在线争锋@极限竞技、龙门茶社编辑，外貌……不错不错。

自述： 从某种程度上来说我是个极端主义者，不管干什么事我都喜欢干过头。比如说我爱玩游戏。于是我希望没日没夜地连玩一周，在游戏的欲望全消之后就去睡觉；连睡三天三夜直到腰酸，看到床就讨厌之后再翻出我的DVD收藏看电影；连看50部，直到感受不出《发条橙子》和《还珠格格》二者的风格有什么区别；在这期间我会买上一堆刚刚喜欢上的某种零食来狂吃，直到吃得今后我看见这玩意儿就恶心；然后我会找一些喜欢的严肃小说来阅读，一直读到除了《蜡笔小新》外什么书也不想翻开；同时我会在音响里放一些我喜欢的摇滚乐，一直听到除了山歌外听见任何音乐我都会打瞌睡……如果你问我是个怎样的人？我会告诉你，我喜欢玩游戏、喜欢睡觉、喜欢看电影、喜欢听摇滚乐……说到QQ秀，偶觉得凯旋的那套衣服还不错……



SUKI：前线地带、游园惊梦编辑，有暴力倾向的PPMM，不过是刀子嘴豆腐心，好人。

自述： 即不是双子座，也不是AB型血，但精灵古怪的时候让人忍俊不禁；沉默的时候，也是一副淑女状。因为性格的不稳定性，曾被朋友称为“矛盾综合体”。朋友和家人对我来说是十分重要的，性格比较随和，好朋友多多，不过也有独傲的时候，交友也是需要甄别筛选的^c^。喜爱文学和音乐，当然对于像CS一样的“暴力”游戏也会爱不释手。基本上来说，既不喜欢约束别人，也不太喜欢被太多的事物所约束。属于乐观的人，不过偶尔也会钻牛角尖，不太懂得阿谀奉承和随声附和，好奇心强，有时做事会有点冲动。和其他女孩子一样，也欣赏浪漫和虚幻的美好事物。



Say：应用心得、问题交流以及游戏专题编辑，外表质朴，工作踏实，一切均从“实用”角度出发。

自述： 简单的实用主义者，崇尚学以致用，努力研究软件、硬件、网络、游戏，争取有多多的心得体会。好奇心强，对拆东西有巨大兴趣，希望眼前所有的东西都以零件状态存在。



答笛：新品初评、硬件评析栏目编辑，业余爱好音乐和科幻，看上去好像很老实，偶尔也会戴上眼镜装装斯文，总之，极少有机会被怀疑成危险分子。

自述： 生于七十年代末，长江边长大的南方人，喜欢绿色和有水的地方。高度一般，曾经很瘦，很喜欢踢球，常因为体力不支或漏球被赶下场。小时候就喜欢拆玩具火车，从初三开始习惯熬夜，但很贪玩，常临时抱佛脚，考英语专业4级前3天才开始背单词表。乐于帮助人，不愿意生气，以便多活几年，但大使馆被炸那天也会毫不犹豫地去领事馆门前挥挥拳头。



AL：在线争锋@混沌冒险编辑，谦虚谨慎，脚踏实地。

自述： 以前偏爱单机游戏，现在偏爱网络游戏了，不知道以后会不会沉迷于此。不过感觉网络游戏的吸引力确实很大，往往会让人不知不觉地沉湎于虚幻的虚拟世界之中。现在最大的愿望就是能够尽早玩到《魔兽世界》。



2003年虫虫现形

由于版面紧张的缘故，“虫虫现形”没能按时和大家见面，因而这期亮相的“虫虫”有点多。但请大家千万别误会，我们不是“养虫专业户”！我们歼灭害虫的决心非常坚定，手段也非常严厉，请大家督察。捉虫信箱为debug@popsoft.com.cn，负责人林晓。

第11期至第15期勘误（部分）

第11期

P71 右下Direct 3D性能测试与OpenGL游戏性能测试的两幅图贴图错误。

第12期

P17 精英L4IPEA2主板上市新闻图错。

P58 左下角（PPI，Picxel Per Inch）中的“Picxel”应为“Pixel”。

P140 韩方参展游戏现场展示的图片是流星蝴蝶剑的截图。

第13期

P74、P76、P78、P80、P103、P105页脚“2002.13”错写成了“2003.13”。

P159 上面小字第7行中“盖括”应为“概括”。

P193《天使小夜曲》文章倒数第1、2段错误。

P197 中栏第12行“金章中透着几分爆笑”中的“金章”应为“紧张”。

第14期

P124《横空出世》右列第10行：Family Comuter应为Family Computer。

P150《傲世三国Ⅱ》最后的表格中缺少编辑期待度部分。

第15期

P90、P92、P94、P96、P111 页脚“2002.15”应为“2003.15”。

P126 “第九艺术”最后一行“暴血”应为“暴雪”。

P136 “开场时的正邪大战”图片错。

P144 右列“隐藏地点”第6行“跳跃技能”应为“闪耀技能”。

P179 第4幅图与181页的第4幅图重复。

林晓：需要说明一下的是有的错误并不是错误，比如“美丽人参”与12期71页硬件行情中卖4900元的显卡，都没有错。

捉虫能手

内蒙古包头市 马超

广东省惠州市 刘杰

武汉理工大学 杨雄

（奖品为《金山毒霸》2003年版，以及流行游戏海报。）



《中国新邮商》在现在这样一个时期，对于中国的电子信箱形势作一个总结是十分有必要的。“寒冬”已经过去，各大网站能活下来的也是“小鸟不尿尿，各有各的道”。不论大家在收费信箱这一领域赚到钱与否，免费信箱有没有给网站带来应有的人气，现在能够还在电子信箱业内提供服务的企业，都是在采用被市场证明是可行的方式。所以我们尊重所有电子信箱服务的提供者；同时，我们期待更好的服务。

《3：2——五款即时通讯软件横向对比评测》我认为是本期最棒的文章。评测十分详细，在介绍各个软件的同时还结合了每个人对于这些软件的看法，所以很不错。结果可能大家都会想到，但是这样的评测过程还是对读者帮助很大。对于手机的涉及还是很符合潮流的。

■快评手 本刊武汉信息员gogogo

快评要求：针对当期大软你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200~300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

WPS“方正杯”跨年度创作大赛第一季赛事作品选登

寻找排版高手

排版主题：童年趣事
主办单位：金山软件股份有限公司，大众软件杂志社
年度总比赛时间：2003年6月1日～2004年6月1日
第一季比赛时间：2003年6月1日～2003年8月31日（以当地邮戳为准）

支持国产软件，挑战设计能力！

第一季赛事作品征集阶段即将结束，众多优秀的参赛作品令人眼花缭乱。评委们即将开始打分评奖阶段的工作。没有来得及参加第一季比赛的朋友们不要着急，本年度比赛还有三个赛事可以让你一显身手。每季赛事的奖品可是相当丰厚的，而年度总冠军、年度优秀作品奖和年度优秀组织奖的奖品简直就让人垂涎欲滴，优胜作品还有机会被选入WPS2003年产品的样张库。比赛规则及详细参加方法请见本刊2003年第11期第104页。

WPS Office 2002的体验版网址为http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?id=79。

参赛作品评析



作者：赵贝贝

使用文字修饰功能配合文本框，并展现了文本框的优点，在文本框内可定义不同的底色、文字可以以多种形式排列。但整篇文档版面不是很清晰，作者可以再加强。



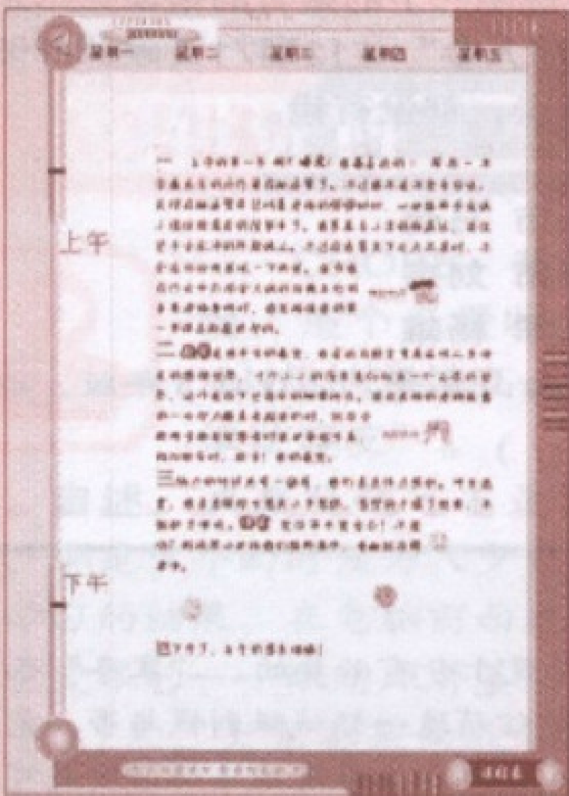
作者：关智宏

整个排版紧密但是不乱，图片不少却恰到好处，给人总体的感觉是非常不错的，整个版面的设计也是很花了一番心思的，真是一篇不错的好文。



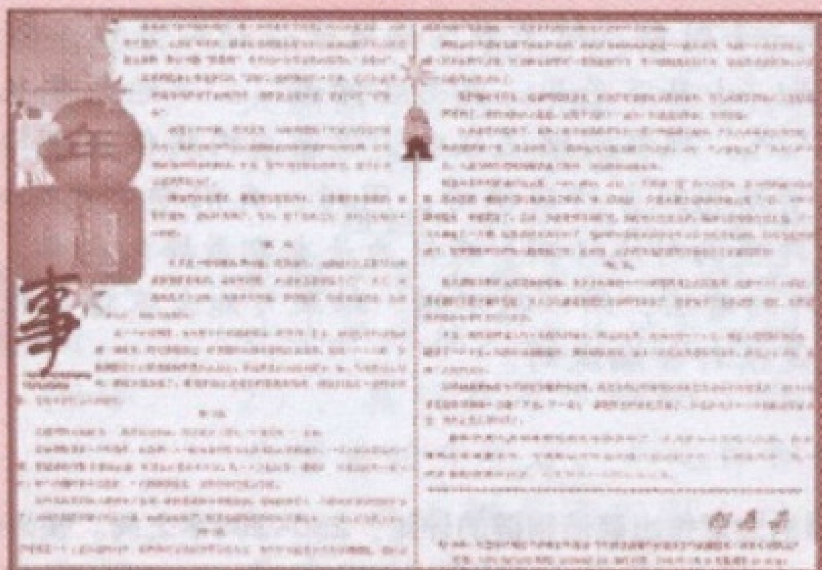
作者：李磊

文档版面非常漂亮，运用了大量的技巧。文本框和图形巧妙配合，图形和单行文字最佳的组合，用花边表现的直线、精美的点缀等等都是文章的出彩之处。



作者：王东会

感觉不错的文章，使用了图文文章常用的分栏功能，使界面上更加整齐和美观，尤其是对多个对象的修饰和组合，觉得已经非常纯熟了，再加上诙谐的文字更提高了文档的观赏性。



作者：郁嘉奇

这篇文档采用横版分栏的的手法，整体版面清爽美观。使用花边将各个区域分开并大胆地将图形与文字修饰功能配合使用，使文章版面的立体感加强。

奖项与奖品设置

年度总冠军：1名

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，求伯君、雷军先生亲笔签名WPS Office 2002珍藏衬衫。

年度优秀组织奖：5名

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖：若干名

奖品为价值500元的精美礼品。

第一季“寻找排版高手”比赛

冠军：1名

奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

优胜奖：3名

奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2002专业版，金山词霸2002，《新剑侠情缘》。

PK：网络游戏中Player Kill的简称。



PK的真相

■贵州 杨凯





案发地点：卡尔塞克特（也称沙城，简称KT）北面荒漠尽头的蚂蚁峡谷。

死者情况：名剑李，25级人类游侠，正义裁决公会会员。

报 案 者：沙城卫队士兵甲、士兵乙。

报案陈述：我们从南边经过峡谷，就看到名剑李独自躺在谷口的大树旁，双眼呆望着白云飘逝的天空。他似乎毫不在意烈日的暴晒，看他的神情仿佛在回忆着什么，也许是昔日的恋人，也许是战场上的辉煌。无论他在回忆什么，那一定是段非常曲折的故事。但他什么也不能回忆了，因为他已经死了。

证 人：万人签名找抽（19级影族吟游诗人，自由人）
萨顿（38级沙地巨魔，NPC怪物）
小强（58级矮人主教，正义裁决公会会长）
嗨菲戈（27级艾克盗贼，自由人）
战神CLOUD（26级人类圣堂武士，收割惯犯）
风流盲侠（22级精灵元素使，正义裁决公会会员）
名剑李（25级人类游侠，正义裁决公会会员）

证词：

▲万人签名找抽

我昨天下午离开沙城往北打怪，也想试验一下刚练成的潜行术，回来经过蚂蚁峡谷时就看到了死者的尸体。记得在离开沙城之前还看到这位死者和他的伙伴——那位穿黑袍的元素使法师在生命树下商量去哪里练级。可怜啊，身着银甲满面笑容的小伙子现在就成了一具尸体，满身是血躺在荒野里，双眼还凝视着天空。唉，真是人生无常。我见到的杀人场面也不少了，可看得越多就会对生命越发感到珍惜，不过总有一些收割者们肆无忌惮地残杀着新人，这些家伙都忘了自己也是从新人过来的。你问我为什么不穿衣服出城？这都要怪那个该死的收割者，对，就是他，战神CLOUD。我昨天在沙城外被他PK了两次，衣服鞋子全都毁了，害得我裸奔时差点被城市风化委员会的卫兵抓住。如果你们抓住他，请一定要让他赔偿我的损失。不，我没有看到什么符石。说实话，这个世界上真有那种东西吗？

▲萨顿

你说昨天死在谷口的那个坏蛋？没错，那家伙是我杀的。他和另外两个恶棍闯进我们的领地，只可惜我没能把他们全宰了。当时我正趴在沙堆里捉身上的沙虱，突然听见有人说话的声音，没错，那是人类的声音。这些不知死活的家伙又来挑衅，我一声怒吼扑了出去，迎面撞上一个银甲游侠和一个圣堂武士，没几个回合他们就只剩下招架的功夫。这时候，树后躲着的那个元素使飞到天上放魔法偷袭我，这些卑劣的家伙！我愤怒到了极点，爪子挥舞得密如雨点，我这么一下，再加那么一撩，那游侠没躲过，脑门上挨了我一爪，当场就这么让我给拍死了。我最恨背后搞暗算的人，因此就朝元素使冲了过去。我知道他不能永远在天上飞，等他落下来的时候我只要两爪就能送他上天堂。这家伙很狡猾，他边飞边朝沙漠深处逃去，我追了很远一段路才停下。等我回到谷口时，只剩下那具尸体，圣堂武士也不知逃到哪里去了。没有，

我没有看见什么符石，你也知道，我们巨魔从来不需要那东西。如果再有入侵者胆敢闯进我们的领地，我还会把他的脑袋拍得稀烂。现在，我现在要练武去了，再见。

▲小强

名剑李是我们公会里最出色的新人战士，在对达克巴公会和影惑公会的战争中他均有不凡表现。我们的敌人只要提到他无不咬牙切齿，但这只能让我们倍感骄傲。在公会的内部事务中，名剑李也屡次作出巨大贡献，他每次缴纳会费都比其他会员多几倍；在本公会的对外发展和经济运作方面，他也多次积极出谋划策。没想到，这样一个好苗子竟惨死在沙漠悍匪战神CLOUD的手中……

这是一个自由的世界，但这个世界也有太多的污垢。每天都有各种各样的杀人盗窃案件发生，匪徒们越来越嚣张，他们不仅肆意屠杀新人，袭击各大公会成员，甚至连我这个会长他们也敢动。作为第7水世界实力最强的公会，我们一直在计划成立一支强大的警察治安队伍，每天24小时轮番追捕那些危害新人的收割者，让他们在整个大陆上无处安身。在上次内阁会议中我已经决定把名剑李调到这支警察队伍中，以他的追踪专长一定可以为维护正义作出更大贡献，可惜我们的雄鹰却倒在了恶棍的剑下……不过，英雄的鲜血绝不会白流！今天本公会已通过议案加快建立这支警察治安队伍的速度，对那些十恶不赦的收割匪徒我们将一律从重从快打击。

更让我们愤怒的是，在对此案的追查中，我们发现名剑李的被害远远没有表面上看起来那样简单。众所周知，沙城从来就是本公会的领土范围，但达克巴和影惑等公会一直企图渗透进来。我们调查的结果表明，他们收买了大批亡命徒专在沙城附近的练功点杀人抢劫，在广大自由人中制造恐怖气氛，而战神CLOUD就是被他们收买的败类之一！这就是真相，千真万确的事实！希望所有自由人同胞们看清达克巴和影惑公会的险恶用心与卑劣手段，曾经被收割过的朋友们，请你们加入到我们周末进攻影惑公会首都的城战中来。这是一场正义对邪恶，光明对黑暗的战斗，所有参加的勇士们必将名垂青史！

▲嗨菲戈

不瞒您说，我是个贼。最近几天老没进帐，我就琢磨怎么弄点钱过日子，昨天中午在沙城银行门外正好瞅见那个臭名昭著的战神CLOUD。当时我心里就想：潜行跟着这家伙说不定能捞上一票，他杀人抢劫，我再从他口袋里把那些不义之财弄过来，算我替天行道吧。

我跟着他来到北方沙地的一座峡谷，突然有个叫石面巴尔克斯的怪物跳出来攻击这家伙，不过战神还当真名不虚传，打着打着他慢慢占了上风。可这时候山坡上跑下来两个人，一位是穿着银甲的游侠，另一位是个黑袍元素使法师。前面的那位游侠大喊了一声："找到符石怪物了！"这句话让我吃了一惊，符石可是这个世界里最珍贵的宝物，看来我今天是福星高照。就在这时，战神一剑劈倒了半兽人，不过那位游侠却一个箭步冲上去把手伸进了怪物怀里。于是这3个人争吵起来，由于隔得太远我听不太清楚，估计应该与符石有关。但奇怪的是，他们争论了片刻之后居然又结队朝蚂蚁峡谷去了。看来他们要去打巨魔，我仍然有机会。

蚂蚁峡谷的谷口正好有只黄色的沙地巨魔，他们很快和怪物打了起来。我轻手轻脚从背后靠近了那位银甲游侠，准确无误地弹开他的包扣，那块符石正在里面。正当我要抽出符石时，眼前这位游侠突然一个踉跄跌倒在地。更糟糕的是，我，具有大师级扒窃技术的神偷嗨菲戈，因为偷窃失败突然现身在光天化日之下。没了隐身的盗贼简直就像没穿衣服的贵妇。发现了我的战神怒吼着一剑劈来，当时我不想和他纠缠，立刻沿着计划好的路线狂奔逃走。战神发现追不上我就回去了。我不死心，立刻重新隐身又按原路潜行回去。快到谷口时，我远远看见那位元素使蹲在游侠的尸体旁，似乎在哀悼他的战友。但是，老天爷啊，我看见这家伙把手伸向了死者的口袋！不过赶回来的战神打断了他，挥舞着巨剑朝黑袍元素使扑去。然后我看见这位元素使一溜烟消失在地平线上，其速度绝对不比我这个小偷慢。

我看见战神得意洋洋地把手伸进死者口袋，不过他的脸色马上涨得通红，然后坐在那里呆若木鸡。我摸上去挑开战神和死者的口袋都没有发现符石，于是又朝元素使逃走的方向追去。在一块巨石后面我找到了这位受伤的法师，他正在休息疗伤，我三下五除二扒开元素使的背包，但里面只有4000金币，没有符石。我当时差点发疯，再看那元素使的脸色，也没有得到宝物后的喜悦之情。可是符石到哪里去了呢？这个问题我现在也没有找到答案。元素使背包里的那4000金币让我好歹有个安慰，不过战神这家伙就没这么幸运了。我的话也许说多了，还请您原谅，不过以万神之父的名义起誓，我知道的全都告诉您了。

▲战神CLOUD

今天既然被你们围住，我也没打算能活着杀出城去。我的全名叫战神CLOUD勇者！勇者，你们明白吗？你们把我看作是下流的强盗和堕落的圣堂武士，可我却是个顶天立地的男子汉，至少也比那些满口仁义道德的伪君子强。对啊，我收割，我杀人，我抢劫，可我从不偷袭。而那些公会的老爷们杀的人比我少吗？他们甚至不用动刀，只要说句话，发表个声明就会有很多人死，那些人又都是该死的吗？

你问昨天死掉的那个混蛋游侠？呵呵，那是他罪有应得，这就叫恶有恶报，可惜并不是我杀了他。如果你们想听真相的话，就把刀放下，让我坐下慢慢讲。昨天下午，我到沙城北面打算找几个菜鸟来收割，不料路上发现了半兽人石面巴尔克斯。我早听说这家伙身上有符石，于是我就跟它打了起来。眼看我刚把这怪物砍倒，突然有两个家伙冲出来抢走了符石。我向他们索要，他们却矢口否认从怪物尸体上拿走了符石，可我亲眼看见那位游侠伸手到怪物怀里掏走了什么东西！他们还问我知不知道他们是什么狗屁公会的会员。这不是在威胁我吗？怒火在我胸中燃烧，我在心里向万神之父发誓一定要杀了这两个畜生。当然，如果我当时就拔剑刺过去，那我也就不叫战神了，我可不是靠手中的剑才活到今天的。下定决心后我冷静下来，并且立刻想到了一个干掉他们两人的好办法。我建议他们去东边打巨魔，并告诉他们那里的怪物身上经常掉出极品装备。当时这两个傻瓜的眼睛瞪得有这么大，他们几乎连想也没想就同意和我一起去看

看。看来智者们说得很对，人的贪婪永远是自我毁灭的根本原因！

蚂蚁峡谷是很荒凉的地方，以前风声紧时我常在那里躲避，所以比较熟悉地形。就这么着我把这两人带到峡谷里，马上就有一只巨魔迎了上来。我故意惊恐地大喊大叫，同时退后几步好让巨魔扑向他俩。混乱中这两个家伙只顾逃命。我看见游侠独自一人逃到山坡上，于是就走过去哈哈大笑起来。他莫名其妙地看着我，问我笑什么。我说出了自己的名字，并让他拔剑和我决斗。游侠的脸色更加苍白，他的双膝在颤抖，接着突然跪了下来，请求我放他一条生路。可惜当时我已经心坚如铁，我打定主意要杀掉这个人渣，拿回本该属于我的符石，因此当他假装磕头突然拔剑砍来时我并没有惊惶失措。10个回合，我们整整打了10个回合，在我的对手中还没有人能够和我走上7个回合的。这位游侠的功夫果真不差，可惜他遇上了我，在第10回合时我瞅准一个破绽用剑柄将他砸倒。本来我是要结果他的性命的，不过这时候那位黑袍元素使回来了，他看见自己的同伴被打倒于是立刻施法攻击我。可笑的是，这位元素使是个超级大草包。大概是因为慌乱，他发出的寒霜冰冻魔法居然打中了躺在地上奄奄一息的游侠，那家伙就这么一命呜呼！你说这难道不是天意吗？不知道是由于羞愧还是因为害怕，元素使误杀队友之后一溜烟飞奔而去，空旷的沙漠中只剩下我的笑声。

不管怎么样，我出了这口恶气，心里说不出的痛快，随即伸手到游侠怀里去摸符石。不料却让我大吃一惊，口袋里没有符石，什么也没有！思前想后，我又沿着元素使逃跑的方向去寻找这个家伙，毕竟我也很想宰了他，可惜后来我在沙漠里迷了路，只得作罢。整个现场除了我们3人外再没有第4个人，因此我想符石只能是在元素使身上。我没有得到符石，但我杀了那个恶棍，这已经让我很满足了。要说的话说完了，反正我这颗脑袋注定是要挂在沙城的门楼上，你们动手吧！

▲风流盲侠

我的朋友名剑李是公会里最正直最勇敢的战士，我一直把他当作自己的兄长那样敬重。他精湛的武艺和高尚的品德都是值得所有新人效仿的楷模；他的不幸过世让我至今仍沉浸在无比的悲痛中。作为这场惨剧的目击者，我要在这里控诉凶手，那位无恶不作的匪徒：战神CLOUD！

昨天中午，我和名剑李在沙城打听到收割大盗、战神CLOUD在附近出没的消息，我们当即决定前去为民除害。我们跟踪他来到沙城以北的荒漠中，路上发现多具被战神杀害的无辜新人的尸体，因此我们推测他很可能就在附近不远处。突然我们听到沙丘那边传来呼救声，难道是匪徒在行凶？我们快步跑过去，看见一位身穿赤焰甲的圣堂武士在一只半兽人怪物的攻击下苦苦支撑，那情况可说是万分危急。这时候，我那可敬的兄长名剑李喊道："快救人！"说完他就拔剑上前助战，而我也迅速摆出战斗姿势施放魔法。在3人的围攻下，这只叫石面巴尔克斯的怪物终于轰然倒地；那位获救的圣堂武士面色苍白，几乎瘫倒在地。但他恢复体力之后不但不感激救命之恩，还昧着良心侮蔑我们抢了他的什么符石。这位圣堂武士的恩将仇报让我感到莫名其妙，直到后来我终于明白了他的动机，原来这家伙就是我们正在搜寻的收割惯犯：战神CLOUD。他无时无刻不在渴望着杀人，哪怕是救命恩人也不放过，从半兽人的巨斧下逃脱后，他那受诅咒的邪恶灵魂又开始蠢蠢欲动。

当时我们刚刚结束一场恶战，我的魔力尚未恢复，名剑李的伤口也还在流血。那家伙狞笑着问我们知不知道他的名字，然后他就以极其卑劣的手段偷袭了正在包扎伤口的名剑李。我可怜的兄长被他刺穿胸部，瞬间倒在血泊之中。我还没有来得及悲痛，这个恶棍又挥剑向我劈来。我身中两剑险些丧命，当时心里只剩下一个念头：我不能死在这里，我要活下去，要为兄长报仇雪恨！求生的欲望使我力量倍增，正好附近有棵大树，我闪到树后，战神的利剑劈到树身上暂时无法拔出，这样我才得以逃脱。

最后，我在此恳请公会领导能够考虑将我编入新成立的警察治安队伍。我一定把全部精力投入到对犯罪分子们的打击中去，尤其是那位下流的凶手，我发誓要亲手杀了他。另外我希望组织上能给我们配发一些更精良的装备，例如加速15%的布跑鞋和加智力20的戒指，这样我们在打击犯罪分子的战斗中将会占有更大的优势。

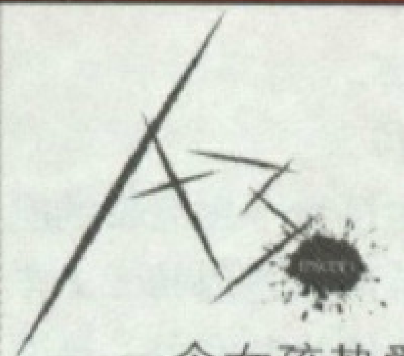
▲名剑李的证词

荣誉即吾命，这是我一生信奉的座右铭。每次听到吟游诗人述说骑士史东的故事，我都会禁不住热血澎湃；与生俱来的正义感引导我加入了正义裁决公会，而在这里我才领悟到骑士精神的真髓，也明白了荣誉和责任的真正含义。虽然我不是圣堂武士，但我可以骄傲地宣称，我所做的一切将使我的灵魂无愧于游侠这个称号。

昨天中午，我与好友风流盲侠经过沙城时发现了通缉犯——战神CLOUD的踪迹。跟着战神的脚印我们来到了蚂蚁峡谷，当时我还估计这家伙大概是想到峡谷里躲避风沙，却没想到一个陷阱正在等着我们。在谷口的树下，我和风流盲侠正要拍打衣甲上的尘土，突然一阵巨吼从身后传来，我扭头看见一只身形高大的沙地巨魔朝我们冲来。经过一番苦战后，我凭借精妙剑术刺中巨魔的要害，这头怪物痛得嗷嗷狂叫，转身落荒而逃。

就在这时，身后突然传来一声惊呼，我扭头看见那位杀人犯正在偷袭风流盲侠。我的同伴连中两剑逃进了蚂蚁峡谷，我顾不得疲倦独自一人迎战那位圣堂武士的败类。这家伙狞笑着告诉我，他早就发现有人跟踪，因此故意把我们引到了这里，那只巨魔也是他设下的圈套，为的是趁乱偷袭我们。几个回合之后，我轻松挑飞了战神手上的武器，并把剑尖抵在他的咽喉上。没想到，这个卑鄙的下流胚还是一个胆小鬼，他不但跪下来哀求我饶他一命，还自称是个大孝子，家中尚有老母需要奉养，全都是因为迫不得已才出来做这些没本钱的买卖。我是个很重感情的汉子，听到这些就忍不住放下了手中利剑。没想到这恶棍却趁机摸出一把匕首刺进了我的小腹，然后他就夺路而逃。追到峡谷口的大树下，我突然感到一阵天旋地转，看来那匕首上多半淬了毒！毒药很快发作，我眼前一黑，什么也看不见了。旁边传来有人行走在沙地上的咯吱声，那会是谁呢？我渐渐失去知觉，冥冥之中似乎有一条闪烁着红色光芒的隧道隐现在眼前。

法官：究竟是谁杀死了名剑李，鉴于案情复杂，我们将延期作出判决……



令人心动的等待

一个女孩热爱电脑游戏在6年前应该是很少见的事情，可是我恰恰是这样一个女孩。我的所有娱乐时间，都被各种各样的游戏瓜分。那时候的我，还沉浸在星际的争矿狂轰中苦练键盘微操，为了RPG里引人深入的剧情而潸然泪下，为了劳拉顺利跳过悬崖而咬牙切齿地和电脑较劲……直到有一天，我进入了网络游戏的世界，一切，开始变得不同。

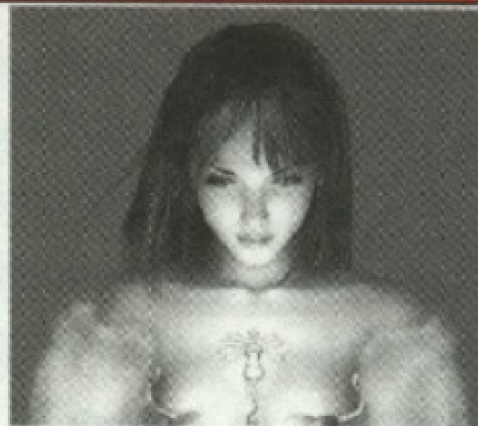
A3的制作耗资50亿韩元，这如同天文数字的费用让人不禁要问，是什么样的制作需要如此之多的消耗？先不说其它，就说A3居然还涵盖了一张原声大碟就足以使不少网游相形见拙了。整张游戏原声带邀请韩国知名的音乐人如郑在一、金哲来共同完成，在游戏配乐上更邀请到了曾为电影《第五元素》和《魔戒》配乐的伦敦交响乐团及莫斯科交响乐团共同演出。这样的大手笔，要控制投入，的确也是个难事。可不管怎样，那些对游戏细节很在意的玩家可就有了耳福。



关于A3最火爆的一点无疑是宣告其是一款18岁以下禁玩的游戏，在21世纪的今天，“成人”二字虽不是什么生疏字眼，但和网络游戏擦上边似乎还是头一回。一时间不少玩家在好奇的驱动下蠢蠢欲动。事实上，虽然A3的女法师身材性感衣着火爆，但并不代表这是一款色情游戏，而是在武打方面非常真实有暴力。说起游戏，网游，一直是一种虚拟世界的模拟，玩家可在这个世界里体验现实中实现不了的感受和享受现实中没有的生活，这一直是网游吸引了如此众多玩家的原因。逼真，就更是网游所应该体现的重要要素。不仅要使玩家单纯地被吸引，更应该是一种身临其境的投入。虽说我并不是一个暴力PK的爱好者，却也很想一睹这由中国武术家邹蓉做为游戏的武术指导而制作成的游戏画面，据说玩家在游戏中无论使出哪一种招式，其逼真程度都能让玩家血脉喷张！在不久前，我在一个网站上看到了一个韩服玩家自己制作的A3游戏动画，其中穿插了各种不同职业人物在进行不同武功时的动画画面，当时，我心里就想“不会吧”。因为单纯地从画面人物的动作上能感受到的真实性实在太强烈了，甚至连动作时牵连的肌肉变化，都刻画得很细致。所以一想到自己能禽兽操控这样的人物，演绎出另外一个世界的生活，不禁有点兴奋。



首先是人物形象。其实作为一个女玩家，特别在意自己在游戏里的形象呈现。我印象很深的是当初自己在选择游戏时，常常因为人物形象的僵硬和呆板而放弃了这款游戏。A3无疑不会在这个方面失去它的拥护者。单单想想女法师那高挑的身材、性感的微笑、褐色的眼睛、漂亮的桃花色皮肤就足以让人浮想联翩了，更不用说操控这样一个人物在游戏里演绎新生，足够让人兴奋的了。



其次是这个游戏的内容。其实经常玩网游的人都知道，许多网游，一开始总有一两处吸引人的地方，可是日子久了，新鲜感一过，就再挖掘不出新的乐趣了。将自己埋没在枯燥的练级中进行游戏，无疑是很乏味的事情。还有不少游戏，它的设置不够全面，照顾了这个方向，却忘记了另外一个环节。那么A3呢？

在游戏中可养宠已不是什么新鲜事了，A3中也有宠物的概念。听说宠物一开始会是个宠物蛋，可根据玩家职业的不同孵化出不同的宠物。玩家可带着宠物去参加战斗，在A3的路程上，不论何时，都不会感到孤单。其实……我最感兴趣的还是如何把它孵出来！我觉得那肯定是很有意思的过程。最让人晕倒的是A3里还可赌博。我原先一直在想，这种赌博和大富翁是不是会有很多相似之处呢？最后才明白，原来A3里的赌博是它的一种机遇设置，也就是玩家可凭运气“赌”一把，或许在瞬间获得一个高属性的物品，那么A3里的命运与人生也许就完全不同了哦。这乍一听，和买彩票中了500万一样。看来游戏是真实的人生，一点不假。

我是一个爱好和平的女玩家，PK对我来说，并不是游戏中必要的环节。当然，并不是所有的玩家都这么想。不少人把PK当成了实现自我游戏价值和衡量自己游戏地位的一个重要方法。自然也有不少玩家以PK为乐趣了！当然，后来不少游戏中推出的国战系统，也让玩家们过了一阵子群体PK的瘾。相信A3里精细的战斗方式和多变的战斗场地不会让其他玩家失望的公会战——听起来很诱人的样子。等我下辈子投胎当男生了，或许就会有兴趣统领全公会去和其它公会决一死战了吧。

最后我说说A3的社会系统！网络游戏的精髓在于完善的社会系统与团队结构，一个良好完善的社会系统可让玩家深刻而真实地体会到这个虚拟世界的乐趣。A3的社会系统绝对不仅仅由公会组成，更有构成国家的郡主和君臣，地区商权的商店等。玩家参加以旅行和冒险为目的公会，再进行公会战，如果取得了胜利，就可经营国家内的商店或成为国家的郡主。听起来是不是很复杂？其实我也有点晕。不过没事，很快就可去体验一下了。一个梨子是酸是甜，总要吃了才知道！

离A3公测的日子显然不远了，在这样的时刻，除了伸长了脖子等之外，似乎也只能等了。A3——令人心动的期待！

侠客行

侠客天下——真实的侠客世界

大型国产网络游戏《侠客天下》秉承文字MUD侠客行而来，在文字MUD玩家眼里，侠客行是一座丰碑，是一个标志，就象《仙剑奇侠传》作为单机游戏的经典一样。真正玩过这个游戏的人，游戏里的每一个故事，都成了在这个侠客世界里人人口传心授的传奇故事。一个纯文字的游戏，侠客行创造了很多“奇迹”，尽管这“奇迹”从来都没有人去刻意收集归纳整理过，但却是实实在在发生过：一个可以影响人一生的游戏。很多人因为玩了《侠客行》改变了其人生的轨迹，比如sdong，如果没有侠客行，也许他今天就不会来制作游戏，也许他还留在硅谷，去享受那份我们很多人都想象不到的高薪。很多因曾经有着共同行侠经历的人，在现实世界里成为知己，成为生意上的合作伙伴，成为私守终生的伴侣。有人因为侠客行创造的机遇来到了一个陌生的城市开始了一段新的人生里程。也有人因为侠客行朋友的帮助，了结了多年的宿愿。还有人因为侠客行的经历朋友遍天下，走到哪里，都受到觥酬交错伺上宾的礼遇……没有年龄的界限，没有隔离的代沟，在侠客行里不会因为年龄的差异产生陌生和距离，无法统计侠客行年龄最大和年龄最小的玩家究竟有多大，我所知道的情况是最大的60以上，最小的10岁出头。来自不同城市，不同国度的陌生人，有了一段共同的侠客行，他们会逐渐熟悉，会不再陌生，会成为朋友或“敌人”。一张永不褪色的名片不论在哪里，不论什么时候，不论在游戏里是否是一个服务器，是否曾经“见面”，只要知道陌生的对方和自己有过同样的行侠经历，就可以举杯痛饮一番。不论过了多少年，也不论岁月在脸上写下多少沧桑，是侠客就可以随时走到一起，倾诉衷肠，畅谈人生。这份感情有人形象的比喻成侠客行情结。侠客行是一张永不褪色的名片，拥有这张名片，就意味着你拥有知己，你在这世界上就不再孤独。



作为游戏，侠客天下的内涵远远强于他的精细的2D画风，也许，只有你进入游戏才能真正体会到那种侠客的情结。

一条主线，一个背景，永远让你感觉到，人在江湖。

3721地址栏搜索新发现

很多朋友对于3721网络实名的认识主要是通过中文上网，快速直达网站，其实只要你的系统中安装了网络实名插件后，你的IE地址栏不仅具备网址输入和中文上网功能，还可作为一个神奇的搜索器，完成许多意想不到的特殊搜索功能。

一、无限自由的歌曲搜索

通常我们搜索歌曲时，都要登录专门的音乐网站，现在网络实名给你一种全新体验，直接在IE地址栏中输入歌曲名称或专辑名称即可进行搜索。例如直接在地址栏中输入周杰伦的歌曲“爱在西元前”，回车后即可在IE窗口右边的窗格中看到搜索结果，每个结果前面有个“+”号，单击后可看到歌曲来源、连通率、大小、格式等详细信息，单击“试听”按钮即可直接下载（如图1），单击“歌词”按钮还可查看《爱在西元前》的歌词。值得注意的是，使用网络实名搜索到的歌曲连通率非常高，几乎都能直接进行下载，这是其它搜索引擎无法做到的。

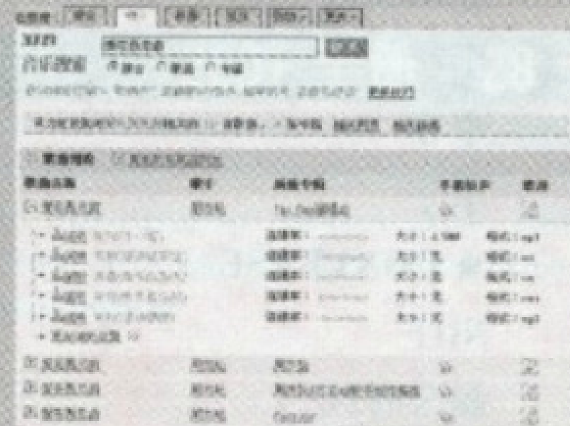


图1

二、软件下载，快速方便

有了网络实名，在IE地址栏中我们还可直接搜索软件进行下载。例如要下载腾讯的QQ2003，可直接在地址栏中输入“QQ2003”，这时网络实名会在IE窗口中显示出搜索结果（如图2）。和其它搜索引擎不同的是，这里你可直接看到软件大小、分类、加入时间以及来源网站等信息，可直观地选择下载链接，而且网络实名提供的都是一些知名的软件下载站点链接。



图2

三、轻松购物轻松比

SARS的影响，让很多朋友体验到了网上购物的方便和快乐，除了直接登录网上商城购物外，使用网络实名更方便，直接在地址栏中输入要购买的商品名称即可。前段时间笔者听说富士FinePix A202最近降价了，媒体报价仅990元，赶紧到本地的电脑市场去看，但由于我所在的城市较小，只有一家卖数码相机的店，商家依然报价在1300元（真黑）！于是就想到了网上购物，打开IE，在地址栏中输入“FinePix A202”后回车，然后在IE窗口右上角点击“购物”标签，就看到搜索到的商品信息了（如图3）。可看出，网上也有报价1346元的，不过下面的几家就便宜多了，都在990元以下，价格上有十几元的细小差别，俗话说“货比三家不吃亏”，于是我选择了一家报价990元，并标有“原装正品，全国联保”的商家进行了交易，结果非常满意。怎么样？这种直接比价式的网上购物是不是更实惠呢？



图3

四、手机短信一触即发

开启了网络实名功能，我们还可在地址栏中直接发送短信。如果直接输入手机号后回车，会打开短信3721手机短信发送页面，在这里可快速选择发送自写短信、手机铃声、手机图片、彩图和弦，而且自写短信还支持定时发送，非常有特色。如果你只是想发送自写文字短信，还可直接在地址栏中先输入对方手机号码，然后加一空格，接着输入你想写的短信内容，回车后即可直接发送文字短信给朋友了，非常方便吧？

五、著名搜索引擎快速搜索

网络实名还提供了著名搜索引擎的地址栏快速搜索功能，让你不必打开这些搜索引擎，直接在地址栏中先输入著名搜索引擎的第1个字母，然后输入一个空格加上关键词，即可得到该搜索引擎的结果。具体格式为：[g 关键词]→Google的中文搜索结果

[y 关键词]→雅虎的中文搜索结果

[s 关键词]→搜狐的综合搜索结果

[x 关键词]→新浪的综合搜索结果

六、硬件报价即时查

对于准备购买电脑配件的朋友来说，为了防止被JS骗，都需要先了解一下相关的配件报价，现在有了网络实名，你不必到跑到电脑城问商家，直接在地址栏中输入产品名称即可，例如要查询飞利浦150P4液晶显示器的报价，则输入“150P4”后回车，然后在窗口右上角点击“硬件”标签，即可看到这款液晶显示器的详细参数、商家以及具体报价信息（如图4），为你正式购买提供了很好的参考。

图4





晶合时代

北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

晶合软件新品

品名	零售价
红月一太阳神殿	9.9元
童话:人鱼传说贴新包	6.6元
童话:人鱼传说惊艳包	28元
圣女之歌II 简体中文版	69元
圣女之歌II 超值合辑	105元
圣女之歌II 超值合辑豪华版	139元
金庸群侠传－时尚百纳包#	79元
金庸群侠传－超级强者包	79元
仙剑奇侠传3（简装）	69元
仙剑奇侠传3(豪华)	129元
仙剑奇侠传3 攻略指南	25元
龙族1.2 英雄回归炎魔转职包	198元
联众江湖纪念礼包	368元
联众超值礼包	98元
流星蝴蝶剑（网吧包）	350元
决战II 冰风传奇2.5 绝地守护	9.9元
决战1.5 武神降临大礼包	188元
魔力－爱要久久	999元
魔力宝贝一生日套卡	168元

晶合卡类产品

品名	零售价
新西游记之七十二变450点卡	30元
童话：人鱼传说500点卡	25元
流星学院420点点卡（30元）	30元
千年月费卡	35元
破天一剑包月卡	38元
石器时代魔之诅咒卡	198元
天使1800点点数卡	15元
天使3600点点数卡	28元
天骄－秦殇世界600点点数卡	35元
大海战II点卡300点赠20点	19元
大海战II点卡600点赠60点	38元
科洛斯之圣域50小时卡	20元
科洛斯之圣域100小时卡	38元
网星欢乐卡777点	50元
网星欢乐卡450点	30元
红月月费卡	35元
科洛斯月卡	38元
决战800点	35元
战场月费卡	35元

万智牌

品名	零售价
劫运降临补充包	25.00/包
万马千军补充包	25.00/包
石破天惊补充包	25.00/包
神谴补充包	25.00/包
绝境补充包	25.00/包
奥德赛补充包	25.00/包
启示录补充包	25.00/包
第七版补充包	25.00/包
第八版补充包	25.00/包
时空转移补充包	25.00/包
石破天惊比赛用牌	80.00/包
奥德赛比赛用牌	80.00/包
玛凯迪亚比赛用牌	80.00/包
日本Hobby透明牌套（透明）	45.00/包
日本Hobby彩色牌套（黑，红，蓝）	50.00/包
日本Hobby比赛牌套（黑色）	55.00/包
日本Hobby天使牌盒	52.00/包
日本Hobby女孩牌盒	55.00/包
日本Hobby彩色牌盒	25.00/包

耳机系列 手柄

品名	零售价
红外绿光镜片:口径30mm	350元
红外绿光镜片:口径37mm	480元
红外绿光镜片:口径58mm	680元
分体式设计数码相机—DC20	350元
高级数码耳麦－MH77	298元
高级数码耳麦－1219K	258元
耳塞机－EH31	98元
耳塞机－EH41	84元
耳挂式耳机－HH41	175元
头戴－MH15	85元
单边头戴一MHE3	151元
头戴一MH68	170元
调频收音耳机一RH30	210元
大手决战双雄	28元
大手小旋风	28元
大手2+2	38元
大手黑旋风	45元
大手300A	45元
大手双打王	65元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元回邮费(礼包20元/套)，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址: 北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱(100089) 收款人：晶合邮购中心 咨询电话：010-82634107 82634092 E-mail：post@jhpop.com

外埠现已开通货到付款业务，每次加收20元的服务费用。

广 告 索 引





制作公司：光谱资讯
发行／代理：光谱博硕
产品类型：角色扮演+策略
上市日期：2003年8月15日
服务热线：010-62969069
网址：www.ttime.com.cn

2001年光谱公司推出的《三国立志传》赢得玩家热烈的响应。玩家在游戏中，帮助蜀国英雄刘备、关羽、张飞在群雄并起的三国乱世中，顺利完成统一全国的大业，写出属于自己的三国故事。2003年光谱公司将推出《三国立志传2》，玩家将再度帮助主角结束三国乱世，完成统一全国的霸业。《三国立志传2》与一代相同，都是属于策略角色扮演游戏，玩家必须在游戏中招募人才、锻炼人才、经营城池来增强自己的实力，在适当的时机派遣将领攻城掠地来扩张自己的地盘，一步一步地完成三国霸业。

《三国立志传2》除了强化一代许多深受欢迎的特色外，加入许多新的设计，如能自由选择三国君主，人物能骑马打仗，机关车、各种新计谋的加入等。不管是旧有的特色还是新加入的设计都让玩家增加不同的游戏乐趣。此外，二代中保留并扩大一代中最为玩家喜爱的游戏自由度，玩家在游戏中同样保有最高的自由度，招募哪位将领，锻炼何种技能，攻打哪座城池，完全由玩家决定。玩家可依自己的战略思考或随兴来决定游戏方向，不同的决策能产生不同的三国故事，也因此玩家每次进行游戏都会有不同的惊奇。



在《三国立志传》一代中，玩家只能扮演蜀国的角色。在《三国立志传2》中，玩家可从刘备、曹操与孙权中选择自己想要扮演的君主，不同的君主要完成统一大业有不同的任务挑战。二代中玩家也能带领魏国与吴国的将领，不仅能带领蜀国将领，还可带领魏国的张辽、典韦、夏侯 、夏侯渊、司马懿等，吴国的周瑜、鲁肃、吕蒙、太史慈、陆逊等，也可能是你的手下大将。也许这一次你能帮帮周瑜的忙，让他不要每次都被诸葛亮欺负。

与一代相同，招募人才的方式有两种：一是完成特定任务，二是到客栈里礼贤下士。在客栈中，玩家一样可利用金钱收买将领或找有魅力的将领前往笼络。人才加入阵营后，就必须锻炼，是练兵器还是学计谋，都由玩家决定。与一代相同，兵器技能包括短兵器、长兵器与弓箭，计谋能力包括火计、水计、巫术、人术4种。如何因材施教，才能发挥将领的最大战力；每个将领的体力有限，是该派遣将领去锻炼技能或去攻城掠地等都得详加规划。此外将领还可能因不同原因而暂时或永远离开队伍，如何避免在将领离开时，影响队伍的战力，也是交给玩家的重要课题。只要能好好训练将领，一定能组成百战百胜的常胜军。



与一代相同，将领在战场中可利用物理攻击与计谋攻击敌人来获得战斗的胜利。在二代中战场中增加了机关车、特殊计谋与天候来增加战场的变化性。玩家在进入战场时，可选择购买机关车参加战斗。机关车可在战场中进行物理攻击、计谋攻击，或是帮忙将领抵御物理的攻击。适当地利用机关车可弥补我军战力的不足之处。

在战场中将领的计谋攻击除了与一代相同有火、水、巫、人4系的计谋攻击外，二代还增加了许多特殊计谋，包括放火、变天、变风、陷阱、灭火、查探、傀儡。将领可在空地上放火、设陷阱来攻击敌军；利用变天、变风、灭火来控制战场上的火势；利用查探来解除陷阱，或是召唤傀儡来增加我军的援军。妥善利用特殊计谋可扭转战场的劣势，否则很有可能放火烧到自己人。

二代的战场中，增加了天气与风向两个变量。天气与风向会影响战场上火势的变化，除此之外将领在进行火系、水系、巫系计谋攻击时，同样会受到目前天候的影响。利用变天与变风的特殊计谋，将领可将战场改变成对自己有利的环境。《三国立志传2》中战场加入的新变量使得战场上的战斗不但增加了多样性，也增加了不少策略性。

与一代相同，玩家可帮将领装配头盔、护甲、武器、配件等宝物来增加将领的能力，也可让将领携带药品或锦囊在战场上进行自疗或进行攻击，来增加将领的战力。有数百种的神奇宝物可用来装备将领。二代中，玩家可帮心爱的将领分配坐骑，如此你就能在战场上看到关羽骑赤兔马的英姿。分配到坐骑的将领不但行动力增加，还能增加将领的防护力呢。

在二代中，有些重要将领可从他的装扮了解他的成长过程。例如刚开始赵云只是小孩子的模样，随着时间的流逝，赵云会自动换上适合目前能力的装扮。如果玩家好好地锻炼赵云，赵云可能就穿着鲜亮的铠甲等候你的命令；如果玩家手下的赵云能力太差，那他可能只剩下布衣或是简单的皮甲可穿了。



DEC中恒
THE BEST DIGITAL

不要流行 只要我喜欢



街舞

DEC-M550R

文件夹管理

智能省电功能

内置立体声音响

MP3播放(支持MP3、WMA)
FM频道收听/录制
内置麦克风高质量语音录音
可设置录音格式：MP3
TVF（5Kbps–192Kbps）
支持16国语言
Win98以上无需驱动

赠价值288元
德国原装SENNHEISER MX400耳机

mp3数码随身听系列



P9000



M186R



330MR



M220AR



350M

北京中恒讯视科技发展有限公司

地址：北京市海淀区上地信息路22号实创科技综合楼东区7层（100085）
电话:010–82782822 82780053/38
传真:010–82780002
网址:www.digilife.com.cn

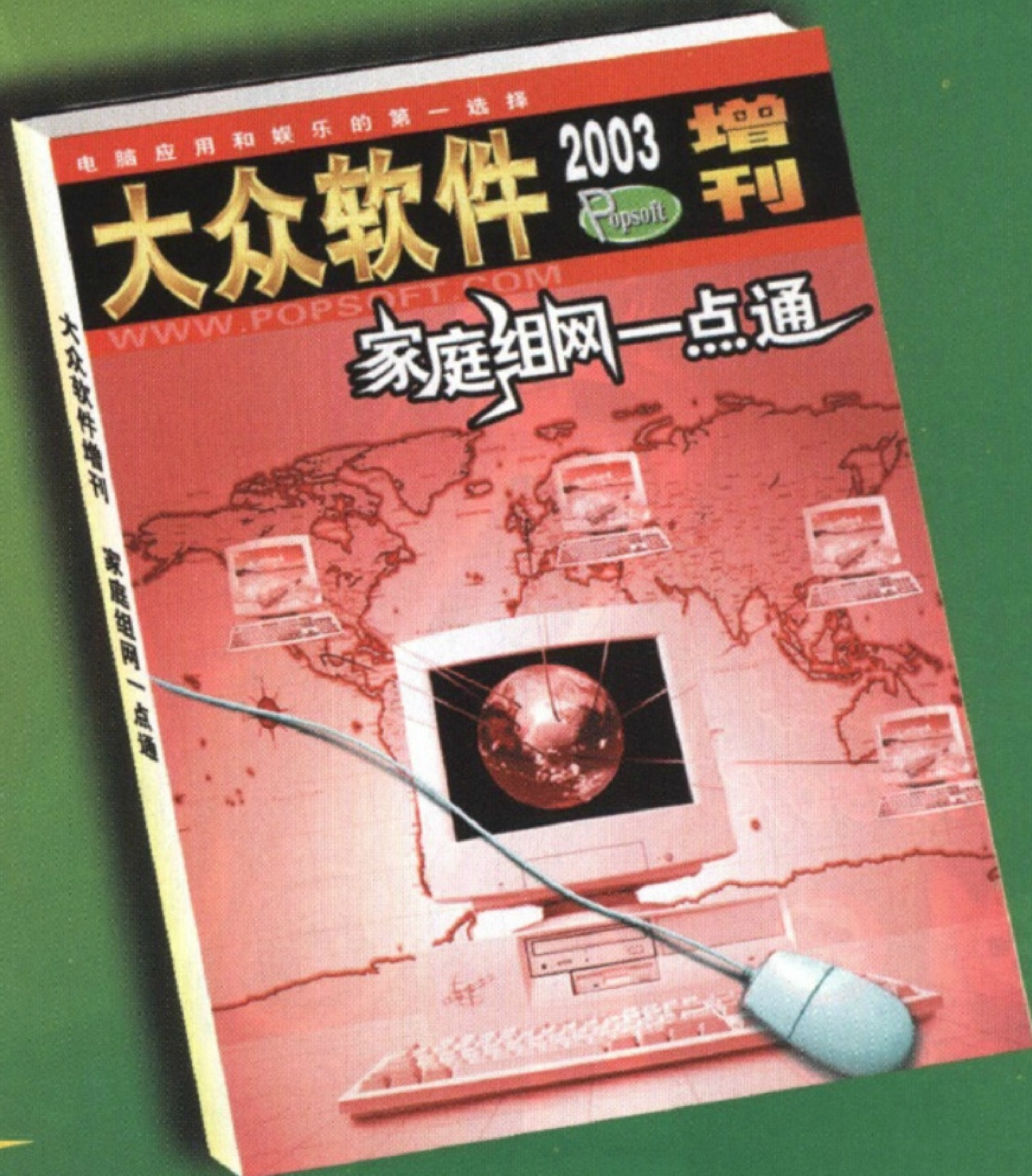
各地分公司办事处

西安:(029)2316130
武汉:(027)87740882
南京:(025)3229448
上海:(021)53830065
重庆:(023)68602718
大连:(0411)3694290
沈阳:(024)23960912
成都:(028)85245785
广州:(020)87587900
长沙:(0731)4160742
昆明:(0871)5119902
济南:(0531)6030756
福州:(0591)3365442
杭州:(0571)85122565
郑州:(0371)3840656
哈尔滨:(0451)82545258

庆祝《大众软件》8周年,《大众软件增刊》8月下旬全国同步上市!

大众软件增刊

家庭组网一点通



200页全彩 3CD
超值价:25元



《传奇世界》客户端

金山软件合集:



WPS Office2003、金山毒霸、
金山网镖、金山影霸等系列软件
《童话:人鱼传说》完全客户端
含:3天免费试玩



再送魔剑免费游戏时间10小时



全国发行总代理:北京情文图书有限公司 郭雪青
地址:北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话:010-65934375 传真:010-65934375
手机:13801353016 13311072581 邮编:100026


侠客天下
北美侠客行
图形版



黑夜中的路人

——中国CS战队的真实记录

■本刊记者 Sir William、Littlewing

真实的对话

2003年8月4日星期一早上9点，记者一上班就接到了广东的一个朋友发来的QQ信息。

"大哥，我又要被家里赶出去了……重庆的学校去不成了……是学校本身的问题……然后和妈妈第3次大吵……妈妈要把我的房间出租，要我反思我这辈子做了些什么……还要向她承认错误……要不就滚……读不成书了……妈妈又这么对我……她把我的房间和家里的正门打通准备出租……弄得我的房间全部是水泥灰……"

记者惊愕之下询问他："那你打算怎么办呢？"

"我在联系广州和深圳……我想继续参加一年CS比赛……我不知道什么战队还要人……"

这个ID叫"dolphin"的朋友是一个19岁的青年，他在广东是小有名气的CS（反恐精英）游戏玩家，也是2002年CBI大赛"西安赛区事件"的受害者原Express战队的主力队员之一。他因为投身职业游戏竞技行业和家里发生矛盾，已不是第1次了，这次的情况远比以前严重得多。现在正是2003年WCG中国区预选赛期间，很多战队早早稳定了队内成员，所以一般不会对外招人。

时值盛夏，骄阳似火。

路在哪里

2003年6月18日，随着三星电子杯世界电子竞技大赛（简称"WCG"，以下均沿用简称）中国区选拔赛新闻发布会在北京嘉里中心饭店的召开，2003年WCG大赛在中国正式展开。通过登录设在网易游戏频道的WCG中国官方网站，可查询并了解2003年WCG中国赛区的各项细节和赛事安排情况。



2003WCG官方网站截图，令人惊讶的奖金分配。

由于2003年上半年的SARS疫情对整个中国的影响，全国电子竞技整体陷入了空前的低潮。5月开始的ESWC电子竞技世界杯中国区预选赛，使得极度低迷的国内电子竞技重新升温。由于SARS的爆发，ESWC中的主要项目均采取了线上比赛方式，其中对网络条件要求较苛刻的比赛项目"反恐精英"（简称CS）也不例外。这种在中国尚不是很成熟的竞技方式让众多已习惯局域网比赛的职业高手突然有了"巧妇难为无米之炊"的感觉。总体来说整个比赛还是比较顺利的，上海强队All Srtike（简称AS）脱颖而出，代表中国征战在法国举行的ESWC总决赛。ESWC中国区比赛实际上成了中国2003年电子竞技全面复苏的标志。

WCG2003的报名情况令人高兴，众多游戏玩家、战队之踊跃大大超过了2002年。而当WCG 2003官方网站宣布《星际争霸》和FIFA 2003的预赛采用线上比赛方式时，不禁让参加者感到突兀和惊讶。最大的焦点在于比赛奖金的数额分配上——这



实际上是一串非常有意思的数字：《星际争霸》、《魔兽争霸》、FIFA 2003作为单人竞技比赛项目，冠军奖金单人均高达30 000元人民币，作为团体项目的CS比赛，冠军奖金单人只有10 000元。

CS登陆神州已有4个年头了。在中国还没有哪款游戏像CS一样，能快速而直接地拥有如此大的受众群体。相对于CS在中国的极度火爆，CS职业战队的发展却并不顺利。当瑞典的世界第1强队SK.swe在美国达拉斯CPL大赛中威风八面、蟾宫折桂之时，中国的CS战队还在默默耕耘着属于自己的路。

海阔凭鱼跃，天高任鸟飞。但鱼跃要有轨迹，鸟飞要有路线。中国的CS战队，路在哪里？

当年和现在

"5418"是一个CS游戏玩家的ID，他的真名叫吕仁，今年24岁，广西柳州人。CS在中国最早的神话，就是吕仁和他的队友一同缔造的。

"GD"在汉语拼音里多数是汉字"广东"的缩写。在有一定CS年龄的老玩家中，很多人认为*GD*代表了一个曾经不可破灭的神话，实际上*GD*算是中国CS职业历程中的首批拓荒者。在他们当中，除了当时被CS老玩家称为"中国最好的突击手"的5418，还有一个美国人小Michael。这一切使得*GD*看上去充满了神奇色彩。

*GD*在中国CS游戏竞技发展初期很有名气。外人看来，他们无论在人员编制还是取得的成就，几乎就是"职业战队的典型例子"。在他们之后，中国的CS战队开始如雨后春笋一般出现在神州大地上。*GD*之前，CS的职业团队竞技方面在中国是一片空白，没有任何成功者的经验可借鉴，他们是生生走出了一条不甚理想的路。之后的很多战队几乎就是在模仿甚至照搬*GD*的模式——仅仅因为*GD*当时的成功（注1）。

记者找到了5418。交谈过程中5418始终很谦和、谈泊。当问及*GD*当年的历程时，他很淡然地回答："我们只不过玩得比较早罢了……说实话，我们当年的水平跟现在一般的队差不多，而且当时我们是摸着石头过河而已。"

*GD*的辉煌是短暂的。自从CS的版本经历了从1.1到1.5的更新和不断修正之后，*GD*拥有的一些早期优势，如对游戏Bug的理解和应用（注2）、对地图的全面熟悉等，都慢慢被弱化。2001年WCG广州赛区决赛，*GD*在众望所归的形势下出人意料地负于[B.O.B]战队，加上后来Evil等新锐战队的崛起和其他一些客观因素，*GD*终于在2002年走下了神坛，泯入大众之中。

在问及*GD*当时的人员组合和运作模式时，5418告诉记者：主力队员中的ENRICA和0GD是在校大学生，美国人小Michael是留学生，SAM是GD BASE CLUB网吧的老板，5418自己至今都是GD BASE CLUB网吧的网管。因为5个人很多时间都在GD BASE CLUB



*GD*战队主力全家福，从左到右依次是0GD、小Michael、SAM、ENRICA、5418。

注1：*GD*的部分大赛成绩
2001年广州电信杯首届CS争霸赛冠军
2001年广州电信杯第2届争霸赛冠军
2001年WCG广州赛区亚军
2001年深圳首届京士杯CS大赛冠军
2002年EMC杯CS三人赛冠军
2002年CBI广州赛区亚军
2002年利讯杯CS大赛广州赛区冠军
2003年GOC广州赛区第4名
2002年深圳依格欣杯CS大赛亚军
2002年DDSHOP清水居CS争霸赛冠军
2003年海图杯CS大赛季军

注2：CS从1.1版本开始，游戏中的大威力狙击步枪AWP便存在着"甩枪"的Bug。这个Bug一直延续到1.3版，在1.5版本中被大幅度修正。关于"甩枪"的解释，众口不一，但这个Bug在中国是由*GD*的美国人小Michael首次发现的。

上网玩游戏，对CS很热衷，在一起也很开心，于是以GD BASE CLUB网吧为支持，组建了*GD*战队。当时他们绝对没有想到，*GD*后来会成为中国CS战队的先驱。

虽然大体情况早已了解一些，但5418现在的工作还是让记者吃惊不小。印象之中，中国CS界的“老人”应该是在大型游戏公司从事高级策划或管理工作，待遇和环境都会比起以前有所改善，如上帝偏爱步兵、杨晨等人。而现在小Michael在搞翻译工作，ENRICA去了气象局搞技术，5418仍然默默地担任网吧的网管，0GD继续读书，准备出国……

当时的环境下，作为一支专门以CS联网游戏为“职业”的战队，*GD*遇到了很多困难。由于网络条件的严重制约，*GD*根本找不到多少线上对手进行非正式的练习比赛。“训练是免费的，但是时间不固定，因为当时网吧普遍遇到不少麻烦，很少能正常训练，不像现在这种条件……曾经为了多打练习比赛，打的士（注：就是出租车）跑遍了广州大部分城区，满街找网吧打CS……毕竟广州当时ADSL还没普及……”5418谈到*GD*的过去时，显得很平淡。

拓荒者的经历看上去似乎很简单，其中艰难却是我们这些局外人不可能想到的。打车到处找比赛的经历，更给人一种无奈——这不仅是从业者的无奈，也是旁观者的无奈。

在*GD*之后，中国真正意义上的CS强队开始崛起，而且很快从民间战队过渡到专门战队。

零距离的接触

今天是8月11日星期一下午18:00。China.V队长CJ最先来到了训练的网吧。他查看了自己位置上的机器情况，更换了自用的输入设备，然后上网了解各大CS网站上的最新消息。

18:40，队员3#也来到了网吧。他一边安装自己的个人设备，一边和CJ闲聊。

19:00，Lava、WOW和Bin陆续到来，各自就绪后，全体队员分别在几张不同的地图上开始一些技术上的练习。这个过程中队员们互相之间交谈得很频繁。

21:00，所有队员停止了训练，开始进入线上非正式比赛前的放松。3#同时在和Lava、WOW讨论一些比赛时的细节，CJ在联系线上的练习比赛，Bin则在听MP3。

22:15，队员们开始进入指定服务器进行线上比赛。

0:07，队员们暂时停止了比赛，进行30分钟的赛间休息。5个人都出了网吧去吃宵夜。

0:50，线上练习比赛重新开始。

此时是凌晨2:03，4场线上练习比赛结束了。队员们关掉机器，收拾好自己的设备，返回宿舍休息。记者全程跟随的“China.V的一天”也告结束。

China.V的前身是GXU战队，在2002年WCG中国区选拔赛的总决赛上获得过季军。2002年WCG之后China.V建立，现主力队员是CJ、3#、Lava、WOW、Bin。作为中国CS强队之一，China.V先后取得了2003西安超醇猴王杯CS大赛冠军、2003北京达通杯CS大赛冠军、2003ESWC电子竞技世界杯中国区预选赛亚军等好成绩。

2003年8月2日WCG重庆赛区的CS选拔赛上，当China.V在小组决赛中击败重庆老牌强队Clan.4之后，Clan.4的参赛队员极不冷静地殴打了China.V除队长CJ以外的其他4位队员。随后在8月4日的赛区选拔赛决赛中，China.V轻松战胜其他对手，获得了参加中国区决赛的资格。在“重庆分赛区事件”之后，记者采访了CJ。

记者之前在2003北京达通杯CS大赛上见过CJ，当时比赛过程中的很多事情都由他和主办方交涉，所以认为CJ还担任战队经纪人的角色。问起这个问题时CJ笑了，他很谦虚地回答，他现在还称不上是经纪人，只算是个什么事都做的队长。



China.V全家福，左2开始依次是3#、CJ、Bin、Lava、WOW，转载自中国CS联盟CcsK.net。

在谈到现在China.V的运作模式时，CJ明确表示，目前他们并不是完全的真正的职业战队，只能说比较接近。网吧与战队是合作关系，只提供战队需要的训练条件，战队事务网吧不予干涉。战队的主要赞助商是战队总队长，每个月会提供一笔赞助费供战队训练和生活。外出比赛的费用全部由赞助商承担，比赛奖金将由战队自己分配。CJ在此也由衷地感谢总队长对战队的支持。

通过和其他队员的交流，记者了解到，China.V队员的平均年龄在20岁。训练之余，CJ喜欢阅读小说、散文、英语和技术应用方面的书籍。主力队员之一的3#现在在学习心理学。

对于合理的职业战队运作模式，CJ则有自己的见解。他认为现在电子竞技是新兴行业，还有很多不完善和不成熟的地方。以目前的情况看，战队本身的造

血能力太差，这也是国内电子竞技市场没有建立起来的原因之一。现在国内的电子竞技很有前途，但国内充斥着太多的、组织混乱的大小比赛，没有合理规范的比赛很容易产生诸如黑幕、不公正等不利于电子竞技发展的事情。职业战队要发展，就必须有一个良好的市场环境，让大家都在同一个规则下运作。

ESWC比赛中AS战队的表现，让国内玩家普遍感觉中国战队离欧美强队的距离不是太远。CJ和3#一致的看法是：中国的CS综合水平应该算是世界二流，远没达到大众心里的期望值，最大原因在于中国的CS战队没有一个稳定的发展环境。中国CS在很多方面和欧美存在着差距，究其本因，是对CS的理解以及意识上的因素。这两个方面对一个CSer甚至是战队的成功是决定性的。

记者注意到，China.V的队员闲暇时喜欢玩一个叫“DoD”（《胜利之日》，本刊之前作过介绍）的FPS游戏，这款游戏的精彩程度并不亚于CS，于是记者就战队未来可能面临的转型问题进行了询问。CJ认为，在未来一两年如果会出现一个全新概念的团队竞技项目，都很难脱离CS的框架，最多在一些细节和画面上有所改善。所以在CS退出职业竞技游戏舞台时，一旦有这样的项目出现，转型应该不是很困难。

鉴于照顾个人情绪和回避的缘故，记者本不太愿意问到WCG 2003的“重庆赛区事件”，只是略提了一下。CJ还是回答了这个问题：

“很无奈。以C4的借口说我们去那里抢了他们的名额，言下之意只要我们不去重庆，那么出线的将是他们。这是什么逻辑？难道C4在重庆没有敌手？在中国只有我们能打败他们？我想不是吧。我们参加重庆区预选赛是完全符合规定的，所以C4要为他的不理智付出代价，在中国他们是代表重庆的整体形象，发生了这样的事，大家会用什么眼光看C4和重庆的CSer？传到国外，人家会怎么看我们中国CS？当然，这里面我们也有点问题。由于我一心在发展职业，忽略了和国内很多玩家的交流，以致造成很多误解。以后我们会多与国内玩家交流，大家一起努力为中国CS的发展尽一份力。”

作为China.V的队长，CJ在为人处事上显得冷静而且理智，从采访中可看出，他对于职业竞技的理解已达到了一定的层次，对于自己团队的评价基本符合在中国CS大环境中的定位。正如他所说的，中国的CS战队在现阶段并没有形成合理的职业化。不仅因为CS战队和队员本身，还存在家庭压力、社会环境、地域因素、赞助方和主办方（无论是地方性质的还是全国性质的）等方面的问题，使得中国的CS战队及队员在生存和发展空间上存在着空前的压力。相比起dolphin和5418，CJ他们现在无疑是幸运的。

另一方的态度

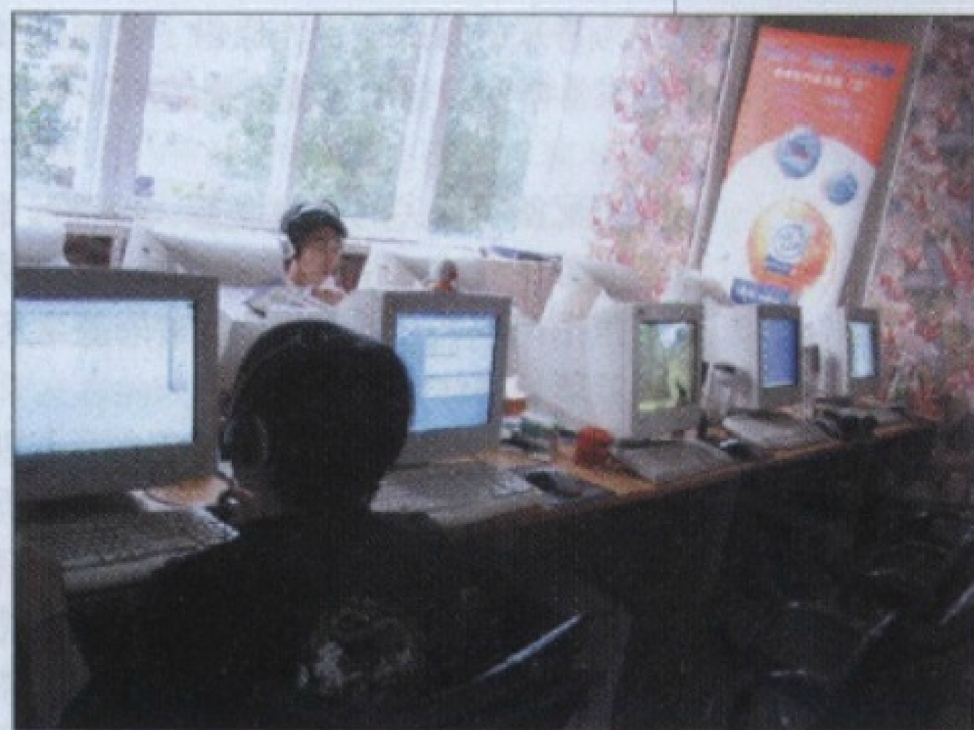
既然是以游戏为职业的战队，那么赞助方作为战队在物质以及其他方面的支持是必不可少的。目前国内对于以CS为职业的战队而言，主要的赞助商就是网吧。因此，记者专程来到了北京的亨特尔网吧。

亨特尔网吧位于北方交通大学西门外。网吧有两层，面积很大，室内严禁吸烟，环境非常好。记者进门时与所有来上网的客人一样，登记了身份证并且测量了体温。记者注意到，所有网吧的客人用机都是采取记时插卡上机的方式。

网吧的经理张先生很友善地接待了记者。在得知来意后，他马上带记者来到了二楼的两间分别能容纳10人同时上机的战队训练室。如此规模的训练室和随后的介绍证实了记者先前得到的消息：亨特尔网吧同时赞助着1'sT HunteR、HunteR MM等3支战队。训练室的环境很优越，机器配置自不必细说，硬件方面连桌子和椅子都是很豪华的办公设备，再加上独立配备的饮水机，和公共区域的隔绝，的确为战队队员考虑得很周全。

对战队的赞助方式是记者比较关心的问题，张先生介绍说：战队队员首先以网吧正式员工的身份存在，与赞助方签订工作合同，赞助方负责提供长期的训练环境和住宿条件，对于上机时间也没有限制；待遇方面，赞助方提供基本薪酬+奖金提成。

对于两间环境优越的训练室，张先生说，训练室原来是网吧的VIP室，网吧实际上牺牲了部分正常营业环境来支持战队的训练。战队训练期间时间段拉得太长，在夜间网吧配备了专门的值班人员（3名），工作重点都放在为战队队员提供足够的后勤保障上；另外在人员工资、住房、参赛费用和设备等方面的投入也很充分。在日常管理上网吧对战队要求一直比较严格，最低标准如要代表赞助方良好的整体形象、要拿出一定的成绩等，还特别制订了一套独立的战队管理条例。



漂亮的专用战队室，和VIP室同样规模，标准的选手用机，个人设备是清一色的微软IE3.0鼠标。

谈到对于战队职业化的长远考虑时，张先生认为，成熟的职业联赛模式将在战队职业化进程中起到很大的推动作用，并能把中国职业电子竞技上升到一个新的高度。职业化联赛不仅要求战队队员完全职业，而且在条件成熟时要有转会制度。职业化联赛必须以商业化为前提，而且商业化成分越高越好。

对于中国广大的战队和赞助商来说，“职业化”和“联赛”在观念上和事实上，似乎还是遥不可及的事情。以往的大型比赛多为线下比赛，无论体

制还是赛制上都不具备联赛特点。而大型比赛多半会引发所谓的地方保护主义和外来参赛队的冲突，许多战队劳师远征，多数是为了一个预赛出线名额。至于出线以后会怎样，没有人能预料得到。线下比赛在中国的地域性制约已越来越明显，奋斗者众而功成名就者鲜，况且奋斗者的队伍还越来越壮大。他们根本没有想到，希冀很有可能像高中课文《多收了三五斗》里描写的那样，"希望犹如肥皂泡，一会儿又迸裂了三四个"。

电子竞技因为网络条件的改善，使得超越地域限制的线上比赛开始成为可能，这样举办大型游戏竞技联赛的难度也随之降低。但对于比赛的操作性和竞技游戏的理解上，不仅主办方的观点千差万别，连参与方的想法也是各花入各眼，很难保证应有的高度，这也是职业化联赛难以推行的原因之一。

作为国内著名的电子竞技组织，中国电子竞技联盟（简称CGA）在主办线上比赛方面有着丰富的经验，已在2003年承办了ESWC中国区的预选赛，并且仍将以线上比赛方式承办2003年WCG中国区的FIFA 2003、《星际争霸》的部分预选赛。为了解相关情况，记者采访了CGA策划总监杨晨。

在对于CS战队职业化的理解上，杨晨的态度很鲜明。职业化的产生不是说战队拿了点工资就可以称为职业化，现阶段中国的战队只能以"专业"或"半职业"称呼。职业化方面，一条成熟的产业链是必须的，但现在这个链还缺少很多环节，无论职业化还是电子竞技，都是在摸索。

在中国原先最大的民间战队Evil中，曾存在杨晨的身影。对于拓荒者，他表示了由衷的尊敬。"没有哪个行业或产业可以一路顺风地形成并且发展起来，后面的人踩着前人的经验继续争取，很多人不理解为什么看不到光明的前途但还有一批人在努力。我个人很尊敬这些人。他们中有些人现在是这个产业的操盘者，更多人还是会慢慢地被大家遗忘。但我想，假如电子竞技大成的那天，也许会有部记录片，也许镜头中会出现一些我们早已忘记的人。当然这些只是我的想法。"


CGA策划总监杨晨，也是中国CS的"老人"了。

现今的线上比赛尽管因为地域、设备等客观因素的制约，在管理和监督上都存在不少困难，加上缺少场地，临场感大打折扣，很容易引发诸多争端，但电子竞技毕竟不是少数人的游戏，一个全国1000万的电子用户群都可参加的比赛，从单纯的群体意义上说，绝对比全国12个网吧的比赛更大。而世界电子竞技强国中，连韩国的2003年WCG预选赛都是以线上方式进行的。因此我们的玩家需要的是适应而不是去闹事，线上比赛不一定是最终形式，但线上和线下结合的方式将从底层带动这个不成熟产业走向成熟。在这一点上，杨晨的看法和记者有一定的共识。

短暂的采访结束了。从采访中可看出，有相当数量的先行者在理念上已走在大多数同行

视野

IGN 2003年08月06日



发行商电子艺界在加利福尼亚州普腊亚维斯塔（Playa Vista）新购入的两幢建筑，占地250 000平方英尺，年末就会作为EA南加州所有员工的新家。包括整个电子艺界洛杉矶工作室、部分开发小组、游戏测试人员以及其他职员，共1 000多人将进驻新布置的公司。

原先的洛杉矶工作室位于贝尔－艾尔，员工300人，由洛杉矶工作室、EA Westwood和EA太平洋分部组成。按原定的计划，在2005年工作室的规模将扩大一倍，并且其位置也更靠近好莱坞，无疑为将来的跨媒体合作提供了便利。工作室将在此继续为EA公司开发《命令与征服》、《荣誉勋章》、《指环王》和《007》等系列游戏。

新公司配备了顶尖的特效设备、录音棚，拥有尖端的开发硬件，留设了供游戏测试、开发会议和进行产品演示放映使用的足够空间。除了包括餐厅等必须设施外，室外甚至还有足球场、沙滩排球场以及篮球场等休闲设施。

"新址很好地配合了公司激励员工创意和创造更好的开发环境这一战略方针。由于电子艺界的经营规模不断扩大，因此洛杉矶这样一个人才汇幕的地方毫无疑问就成为了我们新工作室所在的首选。"按照洛杉矶工作室副总裁约翰·巴特的说法，上个世纪三十年代就一直以洛杉矶为根据地的EA，其本身的不断发展，也使洛杉矶形成了一个视效、动画、音效设计和开发领域的人才集中地。双向选择的形成也是让EA一直看好该处的原因之一。

Gamespot 2003年08月10日



现在让我们来看看PS2版本的《波斯王子——时间之沙》。和该系列之前任何一款作品不同，《时间之沙》中的公主不再是一个穿着华丽的无助羔羊了。新公主名叫法拉，一开始对我们的主人公甚至并不友好。这也难怪，因为法拉的父亲，印度的一名马哈拉泽（王公），在游戏的一开始就死在波斯军队的手下。更可恶的是，公主本人还被大军掳走当成了奴隶，同样遭到劫掠的，还有王子在各代作品都需要探寻才可以得到的短剑，以及本作的关键物品：时间沙漏。这种亦敌亦友的关系并非值得我们关注的唯一要素。法拉这个角色的存在，标志着游戏再也不是波斯王子一个人单打独斗就能解决得了的。互动概念的引入，让这一系列有了不同于以往的意义。尽管我们知道，随着游戏的进行，两位主角的关系必然会像一贯的俗套戏码那样突飞猛进。当然，假如结局画面是王子背上插着弯刀躺在尸坑里，我们也不会介意。鉴于王子和公主两者背景的矛盾冲突，玩家更期待有不同以往的剧情表现。

这也是游戏的独特动力之一。公主的AI虽然目前仍在调试之中，但从已有的资料看来，这个角色的存在大大补足了王子的弱点：装备着弓箭的她可以攻击远处的敌人，娇小的体形允许她进入王子无法进入的窄缝。除了两人协作解决谜题外，她对父亲的宝物——时间沙漏的认识，也能帮助我们的主人公拯救整个世界。

的前面，他们看到，所谓的“中国职业电子竞技”其实并没有形成正式的产业。杨晨也谈到，与其称为产业，现阶段还不如称为“行业”来得更加合适。在电子竞技尚未形成产业规模、尚未具备产业特征之前，主要的从业者——所谓的职业玩家由于受到行业发展的制约，上升空间极为有限。

谁是摩西

从*GD*到China.V，从5418到CJ、3#，中国CS战队走过了一条不平凡的路，这条曲折的路仍然在延续。实际上中国CS战队的职业化进程仍然非常艰难。其中一个很有趣也很普遍的现象就是：两年来，每次大型比赛之前，都有很多战队成立，运作，队员中途加入/离开，解散，然后再次循环这个过程。虽然不管国内还是国外，人员上的优化组合非常多，但对于中国的CS战队来说，这种人员的组合在目的上似乎只是单纯为了一个出线名额，而不是为了战队整体能有稳定的持续发展，为了自己有更大的上升空间。很明显的例子：ESWC之前原陕西强队NEW4的部分主力队员加入AS，最终AS从ESWC中国区预选赛出线。2003年WCG前期，广东强队BM的部分主力来到黑龙江加入CP战队，最终CP战队从沈阳赛区出线。至于China.V这种长期稳定的人员组合实在非常少见。

以上例子可以看到，这个行业中仍然存在着并不属于正常转会行为的频繁的人员流动，而这种人员流动，原因多半是“道不同不相与谋”。低龄化趋势使得许多战队成员本身就不具备完全民事行为能力。即使具备了完全民事行为能力，由于知识的缺乏和思想上的不成熟，也使得其中很多人不知道工作合同意味着什么，不知道应该承担什么样的责任，履行什么样的义务。这种情况下签订的工作合同不仅没有约束力，也不具备基本的法律效力。与其说是合同，不如说是“合作意向书”更来得准确。这个让人咋舌的特点，也是游戏竞技从业余→专业→半职业→职业的转变过程中存在的必然现象。所以职业化中重要的一环——经纪人要素越来越有存在的必要，并且应该提上日程。只有具备了特定的日常事务管理人员，直接介入到战队的基本运作中来，使得日常运作透明化、合理化，战队的其他方面才能得到保障。游戏竞技和体育竞技一样，由于自身特点，不可避免地出现运动员（玩家）低龄化的现象。在合适的管理方式下，战队内部和战队之间才能保证正常运作的可能。而人员固定、具备一定个人素质、运作正常的战队会因为稳定的成绩和良好的表现得到更多网吧之


WCG中国区总决赛现场是众多竞技玩家憧憬的圣殿。

The Adrenaline Vault 2003年08月07日



我们应该抱着什么样的态度，来感谢诸如《拯救大兵瑞恩》和《兄弟连》这样的写实电影，对游戏工业的恩惠呢？假如没有斯皮尔伯格，《战地1942》和《荣誉勋章》又会是什么样子？二战主题在游戏开发，尤其是第一人称游戏的开发中可以说到了人人趋之若鹜的地步。假如我们真的只是靠借鉴电影业已经成功的主题，那么不妨做得再过火一点——想想看，让最出名的游戏开发工作室，用一个人所共知的游戏引擎，结合眼下流行的游戏方式，来诠释第二次世界大战，会是什么结果？答案是Valve的《半条命》MOD包《胜利之日》。

就好像《反恐精英》会一再被人们所提起那样，我们又一次强调《胜利之日》，是因为它在游戏领域里的独特性。

团队作战，完全的多人游戏模式，《胜利之日》就和《反恐精英》一样，在互联网上让人们疯狂。事实上，只要稍微花点时间，玩家就能从两个游戏中察觉到微妙的相似之处：风格迥异但图案相同的喷漆就是一例。和《反恐精英》有别的是，《胜利之日》在获得关注之后，引起了Valve的重视。制作小组认真阅读历史教科书，为盟军模型增添独有的细节，让作战双方不仅仅是美国和德国；给武器添加更为生动的音效，朝尽可能真实的方向去刻画枪械。很显然，《胜利之日》已经摆脱了单纯的MOD身份，并且也不能再定义为玩家一时兴起而制作的非官方作品。必须说，游戏的开发也上升到了互动的阶段，成功并不仅仅局限在制作小组和工作室；同样，好点子也不仅仅只流散于民间。

GameSpy.com 2003年08月08日



十年前，《VR战士》以从来没有人想象过的面貌出现在我们面前。象《街头霸王Ⅱ》以及《真人快打Ⅱ》这样在当时一统街机江湖的作品，也不得不在格斗游戏革命性的变更前让步。而《VR战士Ⅱ》面市的时候，事情又不一样了。PlayStation和土星争相竞艳，3D技术使得画面达到了令人瞠目结舌的地步，而游戏本身也在视效上比其前作有了飞跃性地突破。你可以想象，几乎是奇观的第一代作品，在进行了又一次几乎是不可能的超越后，会形成什么样的局面。

可惜的是，由于土星的萎靡不振，美国受到《VR战士》的这股冲击并不是很厉害。当PlayStation将土星的市场侵蚀殆尽的时候，《VR战士》系列同样也被南梦宫的《铁拳》系列踩在了脚底下。AM2的努力让《VR战士3》最终在各方面成为当时无可比拟的顶尖之作，然而令人费解的是，它选择了Dreamcast作为自己的归宿，这使它多少有点置身于激烈的竞争局外。在《魂之力量》出现之前，那些将信任托付在DC上的玩家们仅仅和《VR战士》享受了半年左右的欢乐时光。

尽管在日本，土星上的《VR战士Ⅱ》着实风光了一阵子，但该系列一直没有得到应有的尊重。终于，《VR战士4》的出现改变了一切。原作在PS2上的表现已经是人所共知了，而《VR战士4—进化》则更值得你注意。那些一开始错过了它的，应该立刻去买一套来；那些已经买了原作的，应该保持对该系列的忠诚；而那些被《魂之力量Ⅱ》拉拢过去的，则应该考虑把《进化》也收藏起来。

外的赞助商的关注，进而形成良好的赞助→宣传→广告效应这样的合作关系。

“网吧直接赞助、战队成员兼职担任网吧普通员工”的模式从*GD*开始，至今仍然是中国CS战队中通用的所谓“职业模式”，这未免让人难以接受。单一赞助商的财力有限，不仅使得战队的经济收入很不稳定且偏低，在合作的长远性上也没有优势。网吧的投入本来就大，加上网吧有时候兼具比赛主办方（或承办方）的角色，集经营、主办和管理三者功能于一身的网吧个体基本不可能在每个方面都能兼顾。更有甚者，为谋求短期的宣传效果和经济利益，有些网吧对于战队的要求过于苛刻，这对于战队长期建设极为不利。

职业游戏竞技和职业体育竞技之间有着很大的相似性，如果战队真正以“职业”形式出现，那么它应该具备职业竞技方面的大部分自有特征：稳定的队员组合；有固定的多家赞助商；有固定经济来源；有专门管理人员；参加固定时间段内举办的周期性赛事；有相关部门从事周边效益的开发等。在中国，这种必备的产业模式绝对是大势所趋。在国内职业竞技大环境尚不成熟的情况下，奢望一夜之间就形成这样运作良好的成熟产业模式，是极不现实的。在这条产业链上，赞助方介入的力度现在还相当小，单就网吧而言，仅部分网吧自办比赛或自行赞助战队是不够的，需要众多的网吧联合起来。这就关系到网吧连锁经营的问题。

2002年北京“蓝极速网吧火灾”事件后，公安部等部门针对网吧的不规范现象进行了专项治理。2002年9月29日国务院公布《互联网上网服务营业场所管理条例》，作为整顿、规范网吧业行动的延续。2003年6月5日，文化部发出10张经营全国性连锁网吧的牌照，批准中国联通、中录时空、中青网络家园等10家企业筹建全国性连锁网吧，希望以此扭转管理无序状态，规范网吧产业，并宣布暂停受理此类申请业务……

种种举措似乎表明，中国的网吧行业从此将向有序的良性循环方向发展。大型的网吧连锁组织首先有强大的财力和专门的场地举办大规模的、专门的线下比赛，而场地是门票收入和固定广告投放的保证，也是向传统传媒包装和宣传产业内职业竞技明星选手的场所；其次，在线下比赛的质量和密度得到保证的前提下，网吧连锁有利于线下比赛赛区的划分和赛制的制订，并在此基础上形成合理的联赛统筹，形成完整的比赛监管体系与赛会联盟。其中蕴涵的品牌效应、商业潜力不仅能招来大批的CS高手参加，凭借其影响力更可吸引大型赞助商与知名媒体的关注、参与和传播，从而形成高度商业化运作的职业竞技体系。

然而网吧连锁组织的经营方式要向全国推广，面临的问题也很艰巨。传统的地方行政主管部门的保护主义就是一大难题，只要有地方保护力量存在，网吧连锁的强制推行和排他性就会受到相当的制约，连锁的成本和阻力也会加大。另外，加盟连锁组织需要交纳额外费用，而且要接受统一的规范管理，各地现存网吧的有限盈利空间肯定会遭到不同程度的压缩，出于既得利益的考虑，连锁加盟势必会被地方壁垒强烈反对。这样网吧连锁的覆盖面究竟能达到什么程度，也是个未知数。甚至在连锁组织内部，每家连锁网吧之间由于客流、经营状况等因素引发的利益分配也会导致各种内部矛盾。出于投资可行性的分析一旦答案否定，那么对持观望态度的强势介入方的积极性更是很大的打击。在时间上，经营者和参与者都没有足够的耐性和精力打这场消耗战。

那么线上比赛是否又是职业竞技的最终形式呢？网络条件的改善让线上比赛方式有了实现的基础和方式。除网上直播外，只要操作方式得当，完全可在固定场馆举办专门线上比赛，通过数据实时处理，以大屏幕现场直播的即时影院形式向公众开放，这样门票和广告收入一样可以得到解决。而且线上比赛的直播方式只要条件合适，基本上可忽略特定场地的限制，把场地范围扩大到酒店、影院、商场、学校等公共场所，就像在步行街的大屏幕露天现场直播世界杯比赛一样，可造成足够的宣传效果。由于选手不用跨地域往返参赛，线上比赛也为主办方节省了诸如参赛选手的旅费、住宿费用等大笔开支，使得举办相当长时期的周期性联赛成为可能，甚至可参照F1大奖赛的运作方式举办以大中城市为分站的线上比赛、定期包装和宣传各地的职业竞技明星。

线上比赛虽然依靠网络优势弱化了地域方面的先天限制，但公正性、秩序性和比赛临场氛围方面与线下比赛相比都不具有绝对的说服力。现在问题的焦点最集中、争论也最激烈之处在于公正性的表现上。网络比赛存在众多不可预知的意外因素，如选手机器问题产生的意外掉线，在软件或硬件上的作弊，甚至比赛时网络带宽的波动等。一旦这些问题在直播或转播的公众场合形成负面效应，后果将不堪设想。另外线上比赛由于场地因素，一开始操作时门票和广告效益如果策划不到位，那么效果肯定不甚理想。加上临场感的缺失，习惯了线下比赛的参赛选手发挥会大打折扣，影响比赛的精彩程度和观赏价值。此间种种，都是举办方亟待解决的问题。



中国CS战队的未来是这样的吗?

圣经故事中的《出埃及记》中，圣者摩西带领以色列人逃出埃及，法老亲率大军追杀。摩西来到红海边上，用手杖把海水分开，劈出一条旱道，以色列人沿着这条旱道走到了彼岸。

现在，我们中国的CS战队，就仿佛当年在困惑、迷惘、焦虑、彷徨的黑夜中蹒跚前行的路人。

谁是我们的摩西？

■本刊记者 Lee

新闻头条

日本光荣公司访问我社

■本刊记者 古留根尾·我我神


光荣公司高层田以仁（左一）、伊从胜（左三）来我社访问。

7月31日，日本光荣公司专务取缔役（高级常务董事）伊从胜及天津光荣软件有限公司总务部部长田以仁访问了大众软件杂志社，副社长刘贯和、副总编袁聿纲接待了来客，并向对方介绍了杂志的相关情况。伊从先生对杂志的整体状况、报道范围以及同其他游戏厂商，尤其是日本厂商的合作情况表示了浓厚的兴趣。据伊从先生介绍，光荣计划在今年进入中国大陆市场。由于正值光荣成立25周年，同时也是《信长的野望》系列诞生20周年，因此光荣公司借第11代《信长的野望》作品的推出，希望能在进行周年纪念的同时也有新的业务发展。在问及《太阁立志传》系列以及《英杰传》系列等单机作品为什么迟迟不推出后续作品时，伊从先生解释到，由于经营重点的转移，因此在这些作品上投入的人力资源可能会有所限制，但并非就因此抛弃了这些作品的开发。对是否由于消费群对网络游戏和PS2等家用主机平台的青睐，导致了这种局面的产生这一问题，伊从先生认为，无论是网络游戏还是PS2等家用主机平台，其市场都十分诱人。考虑到中国的市场格局，光荣公司最终决定进入大陆，直接进行其产品的宣传和发行。之所以迟迟才做出这样的决定，其原因还是日本光荣公司对进入大陆市场依然心存顾虑，因为中国整体的产业还不够成熟，加上盗版的猖獗也并没有得到有效遏制，故此光荣公司目前还只能抱以试探性的态度来对大陆市场进行谨慎的考察。伊从先生承认，光荣公司在大陆直接销售的经验还不够多，目前只能和大陆业界做初步接触，很多业务上的细节还无法决定，因此也不便向外界透露。光荣公司希望能借这次访问，先与行业建立一定的联系，并取得相关部门的帮助。

与《仙剑奇侠传三》初次相会



近日，由北京寰宇之星软件有限公司主办、软星科技（上海）有限公司协办的“沐七夕夜雨，续仙剑情缘”《仙剑奇侠传三》上市纪念活动在北京中华民族园展开。软星科技有限公司总经理姚壮宪先生、软星科技（上海）有限公司运营总监张毅君先生、北京寰宇之星软件有限公司总经理傅世华先生先后为活动致辞。会场进行了音乐舞蹈、征词颁奖、抽奖等丰富多彩的活动，最后3位老总在一幅4米白绢上在“仙剑奇侠传”后共同书写了“三”字，宣布了“仙三”的正式发布。

提前感受《盟军敢死队3》



根据Eidos以及制作组Pyro公布的发售计划表，《盟军敢死队3——目标柏林》（Commandos3: Destination Berlin）将于2003年9月26日发售，而排在发售计划中的还有两个《盟军敢死队3》的试玩版：单人Demo于7月底8月初开放下载，而多人Demo将于游戏发售前二到三个星期发出。Eidos在最新的照会中称，这次Demo所提供的关卡包括一个基本教学关卡，以及曾在2003年E3上展出的潜入装甲火车的关卡。而国内代理公司新天地互动多媒体也正在积极准备这一Demo的光盘制作工作，如果无法从网上下载，可以等待新天地随杂志附送的免费试玩光盘。

宠物网游《猎人MM》将于9月全面登陆国内



久游网（www.9you.com）已同韩国三星电子有限公司及游戏开发商XaiMedia公司正式签订了独家授权合约，在国内共同开发及推广《猎人MM》（Mix Master）中文版。该游戏是三星在网游领域与中国大陆地区的首次授权合作，久游网将成为三星电子在网络游戏方面的长期合作伙伴。该游戏预定于2003年9月中旬开始内部测试。

又一款可爱型网络游戏《童话》面市



近日，在北京怀柔青龙峡峡谷宾馆的多功能大厅中，《童话》颁奖典礼暨产品上市发布会顺利举行。会议由《童话》大陆地区运营商北京赛维创世软件技术有限公司举办，《童话》的开发商雷爵资讯以及其大陆地区总经销商北京晶合时代也出席了会议。在会上，赛维创世为“《童话》暑期Cool之旅”活动中首位赛欧轿车的获得者以及PS2游戏机的得奖者颁发奖品。



数码GAME

12万：上半年，《天骄》以一辆价值12万元的POLO轿车招募游戏代言人，南京玩家徐勇脱颖而出，最终得到了那辆崭新的轿车。近日，北京欢乐时代公司宣布，《天骄》在8月2日升级到最新的版本《霸王传说》，因此，公司从2003年8月15日开始，再次在《天骄》玩家中为《霸王传说》招募游戏代言人，本次的奖品仍然是一辆价值12万元的轿车。

80%：Discreet在SIGGRAPH展会上宣布了最新版的3D建模、动画和填充工具。3DMax 6月前计划于今年秋季推出。80%的游戏开发商使用着3DMax工具，这种工具也应用在许多电影的制作中。

2000万：世嘉公司还将加强其面向消费者的开发和销售工作。随着游戏机和PC之间的界限正在逐渐淡化，可以预期游戏市场将大大扩展。世嘉公司的目标是在未来5年将年度销售量增加到2000万套，今年的销售数字预计为925万套。

游戏新闻眼

■本刊记者 Lee

第九艺术

“Rick是暴雪北方团队后继领导人的自然选择，他是维持暴雪北方成功、为开发团队建立以后发展方向的合适人选。”

——暴雪的3位创始人离职后暴雪总裁Mike Morhaime在接受国外媒体采访时对Rick Seis的上任寄予厚望

“推出的早晚并不能决定市场占有率，有可能先进入市场的产品会成为后来者的炮灰。”

——网星公司市场部总监米昕先生在被记者问及FF Ⅺ在2005年才推出会不会过晚时的回答

“面对庞大用户群的消费群体，国家在加强管理和规范游戏的同时，还应该把它看做一种产业来对待，希望积极扶持国内网络游戏的发展。”

——全国政协委员徐文伯在谈到关于网络游戏的问题时说

“随着XBOX业务从积极的创业阶段向成熟阶段过渡，我们的游戏产品战略将把重点放在制作更加雄心勃勃的以平台驱动的游戏方面。作为这项努力的一部分，开发工作要进行调整使其更有效率。”

——微软将XBOX和电脑游戏制作部门裁员3%后表示

记者在会上了解到，北京赛维创世软件技术有限公司是由信德集团投资成立的网络游戏运营商，而雷爵方面则是由原《万王之王》的原班人马开发此款游戏。在前一款游戏中积累的丰富网络游戏开发经验无疑会移植到《童话》中来。《童话》的另一个特点是，游戏的背景和任务均来自于妇孺皆知的欧洲童话故事，美人鱼、白雪公主、小红帽都会出现在这个世界里。在游戏的运营推广方面，几家公司都表示了相当的信心。

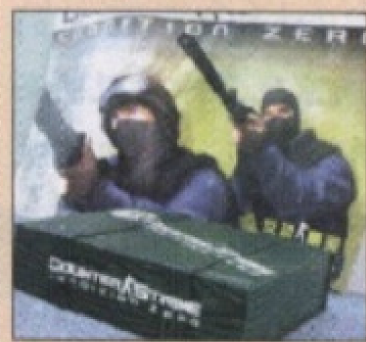
《彩虹六号3——盾牌行动》香港总决赛开赛



经历了半年的准备，亚太地区的总决赛于8月23日在香港的好莱坞广场举行。此次比赛是由育碧软件（香港）主办，亚太七地分公司合办，旨在扩大“彩虹”系列在亚太地区的知名度并和各国选手进行交流和切磋，总奖金额超过6万港币。这次代表中国出战的是来自上海的战队。



视点



CS1.6的正式版将不再发布

近日，记者从奥美了解到《反恐精英》资料片《零点行动》（简称CS：CZ）再次跳票，原定于2003年7月17日的上市时间改为8月中下旬或9月初。由于CS 1.6测试版是Sierra为了CS：CZ的前期测试而推出的，在CS：CZ中包含了该测试版的所有全新元素，并且增加了更多的新武器和可通过Internet进行联网作战的新地图，在该版本的基础之上实现了整体游戏性质的飞跃。因此，奥美电子的相关负责人说，CS1.6的正式版就没有发布的必要了。目前由国外负责的汉化工作已基本完成，国内代理商奥美电子正在力争让国内CS的爱好者们和全球玩家同步享受这款大作的风采。

据悉，CS：CZ除标准版外，还将发售精美的豪华版。豪华版包装将采用高密度板盒，使用标准军用绿色，仿真弹药箱设计，内附高密度防震材料，为CD盒提供军品级的专业保护。包装内部还有T恤和腕表做为附加礼物送给购买的玩家。

《代号：XⅢ》试玩公布



育碧软件终于公布了在今年E3游戏展上屡获好评的《代号：XⅢ》的试玩版本。作为第一款采用动画渲染技术（CellShading）的第一人称射击游戏，无论从游戏画面还是从游戏本身的设计都有其独到之处，刚一公布就成为许多玩家的焦点。育碧软件开发组透露，游戏的开发进度已达到了70%，相信在年底就可以上市。从此款试玩可以看出该游戏融入了冒险潜入类游戏的一些特点，玩家在游戏中将扮演一位出色的间谍，除了射击外，还将尝试各种间谍行为，比如有些任务需要玩家悄无声息地潜入敌方基地，而后在不惊动敌人的前提下完成任务。

北京软件协会益智与娱乐软件分会成立

近日，北京软件协会益智与娱乐软件分会（简称益智娱乐分会）在北京软件出口基地柏彦大厦召开了成立大会。北京市科学技术委员会、北京市文化局、版权局、中关村管委会、市民盟的相关领导、数十家游戏企业的领导和60余家新闻媒体的代表参加了会议。所谓益智与娱乐软件是指有益于智力开发的具有休闲娱乐功能的游戏软件、教育软件及其他应用软件等，益智娱乐分会作为北京市第一个游戏软件协会组织，隶属于北京软件行业协会，挂靠北京市科委的软件产业促进中心，主要致力于促进北京益智与娱乐软件产业环境的改善和产业链的发展，重点扶持自主知识产权的关键技术、产品研发及其产品化。

金山正式发布《剑侠情缘网络版》



近日，金山公司在涿州中央电视台影视外景基地铜雀台古建筑群召开大型产品发布会，隆重推出西山居首款武侠网络游戏——《剑侠情缘网络版》，同时宣布了金山全线进军数字娱乐产业的战略：目前金山计划投资2000万的独资子公司——金山数字娱乐公司的筹建工作正在紧张进行中，未来两年内金山将建立起完整的数字娱乐业务群，全线进军电脑游戏、网络游戏、手机娱乐以及未来的数字电视娱乐业务。在会上，歌手羽泉、陈妃平和“彝人制造”演唱了游戏主题曲。作为本次发布会唯一合作伙伴清华同方为发布会提供了全部奖品和样机。据悉，本次发布会得到了北京市科委、中关村科技园区管委会的大力支持。

24-7

晶合时评 ■本刊记者 古留根尾·我我神



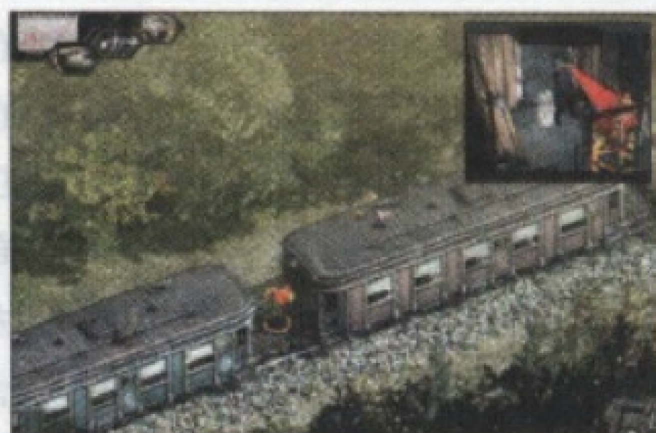
令人悲哀的，并不是你对失却往日纯真的麻木，而是对这份麻木的恍若不知。一方面，《仙剑奇侠传三》以25万套的数字接下了现金支付的订单；另一方面，除了少数一些对中文角色扮演游戏抱有习惯性认真态度的家伙外，看不到有谁为游戏雀跃欢呼。

关于往日不再来的话题我们谈论过很多遍。一些人认为是成长造就了坚固的心防，另一些人认为是游戏制作人员本身的不力。三代紧跟二代脚步上市，这本身就有点欲速则不达的味道，不了解情况的人甚至把这误会为寰宇之星的营销策略：假如上海分公司制作的“仙剑”先完成，那么它就会成为二代。当然这话有点胡扯，因为假如是真的，那么我们会目睹历史上第一个后续作品从3D退步到2D的荒唐例子。

这个牌子显然已经没有了以前的杀伤力。同样是寰宇之星代理的《圣女之歌Ⅱ》，就完全没有避讳先辈的风头，大大咧咧地以不少于“仙剑”CD容量的势头发售。而说实话，两者的存在都给人以国产游戏力不从心的感觉。谁都知道角色扮演的升级最磨时间，老老实实被设计师牵着鼻子去刷怪物的玩家，往往不忿那些进入游戏前先开修改程序的：“我们还要花时间来升级，哪像你直接走剧情就好了。”他们很不乐意。

于是又牵涉到了游戏设计上的经典问题：在招徕玩家和保证作品言简意赅两方面，我们是否做到了拿捏得当？10年前我们可以不眠不休地走迷宫，但当整个靠迷宫起家的行业逐渐庞大，不仅表现手段异彩纷呈，优异作品也层出不穷的时候，我们哪还有时间进行1周7天、1天24小时无休止地攻关？修改变成游戏另一种怪诞的存在：假如战斗和磨练没有意义，那么是不是就能落实制作者企图依靠这些方法拖住玩家的嫌疑？

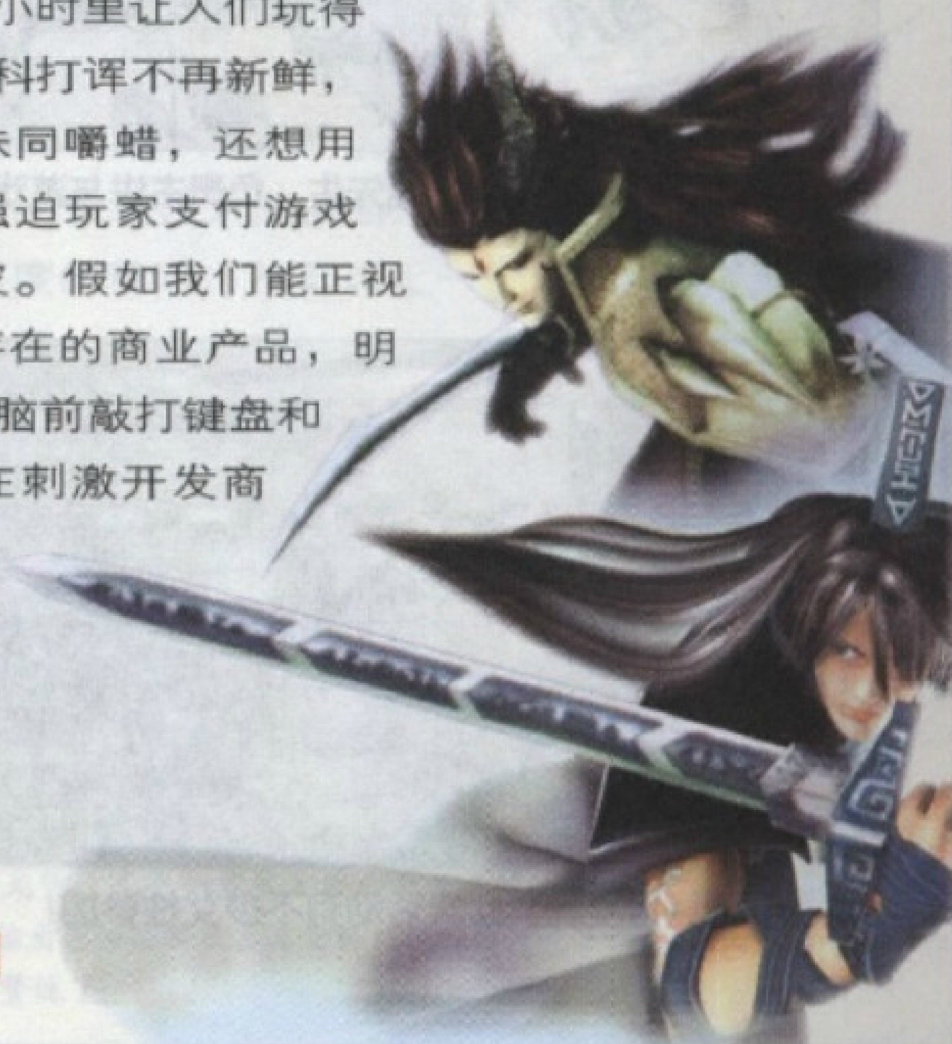
也许你会有这样那样的抱怨：游戏性不够好，技术尚未成熟。是的，玩家从来不去考虑开发人员面临如何的掣肘，他们只要求最好，任性得近乎残酷。因此当你收到《盟军敢死队Ⅲ》即将面市的宣传邮件时，会对那些已经创造了奇迹的西班牙人表示信任而不会漠然置之。虽然对新的“盟军”是否会有质上的突破，也有这样那样的怀疑，但至少会有很多人去尝试，并且在完全进行完游戏之后发表满意或斥责的评论，而不像我，在发现“仙剑三”的镜头旋转设计得并不是很友好之后便将它放弃了。





不能怪我。即便在游戏的淡季，你也会被各种优秀的作品折腾得喘不过气来，更何况现在是暑假，这个火热得犹如行业竞争的季节。《黑色九号》、《绝地武士——绝地学院》、《家园2》、《电子争霸战2.0》、《XⅢ》……虽说单机游戏市场低靡，可瘦死的骆驼比马大，更何况来自北美的大小工作室并没有放弃，努力求生存的它们摈弃了以往只靠续作吃老本的落后思想，正在用你从所无法想象的速度制作你未听说过的新产品，以此打破僵局。关门大吉的3DO就是一个很好的反例，它赖以生存的《魔法门》系列终究因为资金不足，再也不能养活这个缺乏原创作品的大家伙。思路狭窄的人都以为这意味着《魔法门》的死亡，随时推陈出新的UBI却不这么认为，目前它是最有希望在诸多竞标者中买下《魔法门》版权的发行公司。用创造力锤炼出来的游戏是不朽的，腐烂的永远是止步不前的商业公司。

这是好事，但也不是。哪怕你只对某一类型的游戏感兴趣，勃发的市场也能提供给你难以消化的选择。不知道该说是幸运还是不幸，现在的玩家平均在一款游戏上投入的时间不会超过一个礼拜。事实上只要发行商愿意，他们完全可以用新作品地毯般铺平全年的销售，以至于人们忙碌得完全没有时间进行抱怨和回味。产品以几何级数不断朝消费群里翻腾，而单一个体得到玩家青睐的时间可能只有十几个小时。和我们炮制出的那些大作相比，舶来的作品更注重如何在短短的十几个小时里让人们玩得尽兴。当策划人员的插科打诨不再新鲜，莺围燕绕的人造情感味同嚼蜡，还想用冗长的剧情和升级来强迫玩家支付游戏时间，未免有些耍赖皮。假如我们能正视这些本身就为娱乐而存在的商业产品，明确生活不仅仅是坐在电脑前敲打键盘和点击鼠标，那么或许在刺激开发商制造十几个小时就浓缩了全部精华的作品之外，也用不着为了中文角色扮演赖以生存的“场面宏大、情节曲折”做24小时全天候式的辛苦劳作。P



刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约记者）



从业界深度研讨到玩家同乐会
无所不包的暑期活动狂飙登场！

以培育游戏制作人才为目的的新艺术游戏学苑，在7月底筹办了一个分两天进行的“数字内容产业实证研讨班”。7小时的课程与以往其它研讨会最大的不同在于：把主要诉求对象锁定在对游戏产业的投资或经营有兴趣的人士身上。因此，课程内容的安排对制作面着墨甚少，而大部分时间都放在产业分析、技术股/租税规划、如何申请辅导金以及法律实务上面——如此内容虽不必奉为市场必胜宝典，但也启发了许多人以更多元化且宽广的角度去经营这个产业。

课程资料中提到了游戏业者未来发展方向的问题，其中包括：1.OLG已成主流但本地研发技术仍待加强，再加上文化因素，致使海外发展将集中在亚洲华文区。2.中国市场幅员辽阔，渠道的建立与行销不易，二级城市将成为重要的获利来源。3.虽然OLG产业中长期发展看好，但主要获利多集中在少数几家较大的厂商和产品上，其余很多都死得很难看。4.在游戏机方面，纵使这是一条“有机会”打入国际市场的路，但横跨在眼前尚待克服的就有授权获得不易、技术不够、成本很高、盗版难以解决这四大光靠热血也难以很快突破的障碍——这些意见再一次重申了“若盲从地一窝蜂投入游戏产业只是烧钱而已”这个重点。


研讨会场地配置了计算机，参与者能直接从网络上实时取得更多与课程内容相关的信息。


法律系出身的资深游戏人李蓝先生，负责主讲与游戏相关的法务问题。


仔细观察可发现，此次活动有不少女性参加！

另一方面，在此研讨课程之前没多久，游戏界资深人士傅镜晖先生也出了一本专讲游戏产业的入门书——《线上游戏产业Happy书》。其实早在去年的某次私人聚会里，傅先生便早早透露他请辞大宇全球的创意总监一职后，会进行这本书的写作计划，果不其然，此书除了发行单位与原先预期的不同之外，大致可算是“如期出版”了。

傅先生从研究所毕业后就进入台湾省四大游戏杂志之一的《电脑玩家》杂志社担任主编一职，任内还曾引发过非常轰动的“仙剑事件”（有趣的是，在讨论区还有玩家猛翻八百年前旧帐时，他个人正在大宇荣任高职）。傅先生很早就开始玩网络游戏（初期他的线上昵称叫“猫大爷”），只不过当年他的启蒙网游是纯文字界面的MUD，与现今全图形界面的MMORPG有天壤之别。

纵观傅先生的这本著作，可算是第一本专门针对台湾省网游市场点点滴滴而撰写的入门书，在大约前100页左右（大概是为了完全外行的人）作了不少偏重玩者层面的描述，然后在接下来讲业者经营层面的120～130页中，吐露了不少经营实务上的苦水，并戳破了一些业者公布数字的假象。最后，他也用了大约10页给有意进这行的新人一些建议——这样的内容的确引起了不少人关注，而未经证实的小道消息也传出傅先生最早瞩意的那家出版社正有意跟进，想制作另一本以国内游戏业者为主题的书，可见傅先生的市场判断的确有其独到之处。

目前网游的发展，在运营上已很难再采用技术唯一导向，而必须与其它产业及中下游行销渠道做更紧密的结合才行。而以上所述的这两件事，也真实地反映出了游戏界一些正在大步前进的正面力量——当大家对游戏产业有更多不同面相的讨论或著述时，它所引起的各界关注，将能使更多的人对游戏有正面的了解而予以重视！

说到书，最近还有一本要在8月中旬上市的新书，是由电玩界名人蔡承澔先生所著的《男孩的东京攻略》。这本书主要是配合9月份的东京电玩展，告诉那些有意去日本看展兼游玩的男性玩家，能到哪里挖宝找到最棒的信息及产品。在游戏界，这种主题的综合企划书算是首见，在内容上也由原先预定的100多个地点爆增到300个之多，对喜爱日本游戏、模型、动漫又能出国的玩家而言，实在是一本有用的旅游信息书

在玩家活动方面，由于适逢暑假，所以各大公司无不卯足了劲来办活动以拉进和学生玩家们的距离。除了多项网游比赛接连登场外，电信服务业者也推出“玩电玩不Lag”的广告，而数名游戏代言歌手也会在暑假举办游戏同名演唱会……活动之多，令人目不暇接——显见之前在非典高峰期时许多人对暑期档期的悲观看法，早已在炎炎热气中蒸散一空了。



电视游戏厂商的中国市场之路

■上海 叶伟

在焦虑的期盼中，索尼的身影终于越来越近了。虽然对行销的具体方案还不清楚，对推广手段还不明了，但索尼在上海刚设立的游戏推广部门清楚地告诉我们，在漫长的等待之后，海外游戏厂商终于迈出了这一步。

当然，如果把索尼发售大陆版PS2主机看作是海外游戏硬件商的第一次未免有点过誉。因为在此之前，无论是SEGA的SS还是DC都已做过尝试，而长期保持低调的任天堂，更是早已将GB和GBC布满了各地商厦的大小货架。

只不过世嘉和任天堂都没有大张旗鼓地自我宣传，而代理方式的刻板与守旧，使得这一次次尝试都如同小石子掷入深潭般波澜不惊——甚至引不起人们哪怕一点的注意。

一般来看，海外游戏大厂，尤其是硬件厂商对于中国大陆市场的态度总是非常暧昧。虽然我们常以10多亿的人口基数而自诩潜在购买力无穷，但游戏平台作为一种相对比较奢侈的娱乐消费品，与经济实力而不是人员基数的关系更大。以PS2日本原版游戏为例，其在日本国内的价格多在6800日元（折合人民币476元）以上，如果以这个价格在大陆推广，恐怕能够接受的人寥寥无几。

因此，大陆现有的TV Game玩家更多是选择了盗版。由于盗版顽疾在中国大陆的猖獗，一时难以找到有效根治的方法，也使得海外游戏大厂在中国这个大鸡肋市场面前头痛不已。然而，继韩国和中国台湾省、中国香港这些相对地域狭隘游戏市场一一开拓之后，中国大陆市场必然会成为众多游戏厂商在亚洲地区的主战场。

索尼在游戏上的追求，一如它过去在家电领域的旗手表率，宣传的是高档次高品味，主宰着娱乐的时尚和潮流，可以说，正是由于索尼的加入，游戏不再是发烧友们的独享，而成了时髦的成人玩具。因而维护索尼游戏的高品质和高价位，是索尼一贯不变的政策，虽然面对大陆这样一个金字塔底层玩家基数较大的市场，它的定价和宣传定位应该依然不会有太大改变。因为索尼在大陆的市场并不是主要针对消费能力低下的孩子或学生一族，它的游戏象征的是一种品味和流行。而利用现成索尼家电在大陆市场的销售渠道和成功经验，相信也是尽快树立索尼游戏在中国地位的一个不错选择。

相比之下，另一家游戏硬件大厂——任天堂进入大陆就不是那么引人瞩目了，甚至大部分玩家还不知道任天堂已经在国内开设了合资分公司。事实上，正如我们可以把前一阵各地游戏点盗版、水货软硬件的工商和索尼联合大查抄看作是索尼游戏大举进入大陆的前奏，任天堂早在去年便采取过了类似的举动，并在年初定下了针对大陆市场的长期策略，一言以蔽之，那就是长期扎根发展。有较可靠的传闻说，任天堂在大陆市场将采取跟索尼截然不同的行销策略：并不是简单地将它的主机NGC拿过来做个“中国版”，而是研发针对大陆市场特色的新主机，在软件方面，将大量移植过去成熟主机的成功作品，而硬件和软件的价格方面，更是会令大陆市场中低消费能力的玩家较易接受。显然，这样的做法在短时期内肯定会令它面临一定的亏损，只有当假以时日，硬件的销量能顺利累计到相当庞大的数字之后，薄利多销的好处才会慢慢体现出来。

索尼和任天堂两种不同的策略，代表的是将来TV Game厂商，尤其是硬件厂商在大陆的两大走向：高端与低端。你有你的阳春白雪，我有我的下里巴人。其实并非仅是游戏，任何一个上规模的产业在日渐成熟之后，都会不断分化市场档次来错开竞争，最大程度地获取市场利润。当然，竞争从绝对意义上来说总是免不了的，但市场分化能够化恶性竞争为良性竞争。

在国际TV Game市场上活跃着的除了索尼和任天堂外，自然还有新近打出XBOX开山第一炮的财大气粗的微软。至于微软在大陆的行销策略和推广途径究竟如何，我们尚不得而知，但有一点可以肯定，微软在三巨头中，不但是最有钱、最舍得下血本进行银弹攻势的，同时也是对大陆市场尤其是软件市场了解最为全面和深刻的，凭借它打击盗版的力度和丰富的经验，相信收拾盗版比起其他两家来困难要小得多。虽然它在国际市场尤其是日本市场上尚处索尼的下风，但在大陆这个比较特殊、处于杂乱无序状态的市场中，鹿死谁手还尚未可知。

但无论如何，随着各大游戏厂商的正式进入和各自推广的展开，对大陆消费者来说，都意味着一次新观念的引入。TV Game产业在全球占去90%以上的电子游戏市场份额，因此无论是从整个产业的规范程度还是技术水平上都领先于PC Game市场，大陆的游戏市场是否能随着这次契机得到较大程度的整治，从而走上一个新层次呢？我们拭目以待。P

全美电脑游戏销售排行榜（7月13日到19日）

排名	游戏	发行商	价格
1	魔兽争霸III——冰封王座	维旺迪环球	35美元
2	模拟人生——超级明星	美国艺电	29美元
3	模拟人生豪华版	美国艺电	43美元
4	星球大战星系——分裂的帝国	LucasArts	50美元
5	魔兽争霸III——混乱之治	维旺迪环球	40美元
6	模拟人生——无限释放	美国艺电	29美元
7	暗黑破坏神II	维旺迪环球	20美元
8	无冬之夜——古城阴影	Atari	29美元
9	国家的崛起	微软	48美元
10	海底总动员	THQ	20美元

记者点评

《魔兽争霸》系列终于如我们所料进入了排行榜，并取得了第1名和第5名的好成绩，而《暗黑破坏神Ⅱ》这根“长青藤”比起上个月的排行居然攀升了一位，不知是不是1.10测试版补丁的发布使得一些玩家心中重新燃起了“暗黑的火焰”。“模拟人生”这个由华人参与开发的系列游戏依然在排行榜中占据着重要的位置，看来喜欢体验虚拟生活的玩家仍然不在少数。美国有着为数众多的星战迷，游戏界自然不会放过这个卖点，《星球大战星系——分裂的帝国》是LucasArts公司请来《帝国时代》的缔造者Ensemble公司、《博德之门》的缔造者BioWare公司、《军事冒险家》的缔造者Raven公司和《无尽的任务》的缔造者Verant公司来共同打造的第一人称视角大型网络角色扮演游戏。光凭这几个如雷贯耳的公司大名就值得玩家试试这款游戏啊！《无冬之夜》毕竟是去年E3最佳角色扮演游戏，其资料片进入排行也在预料之中。至于其余几款游戏以前都有介绍这里就不赘述了。



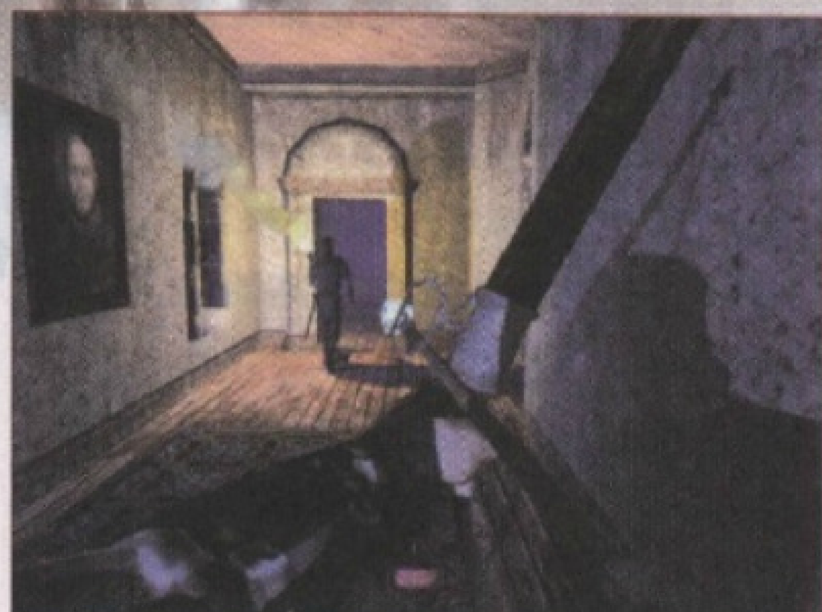
神偷III Thief III

■江苏 防弹手柄

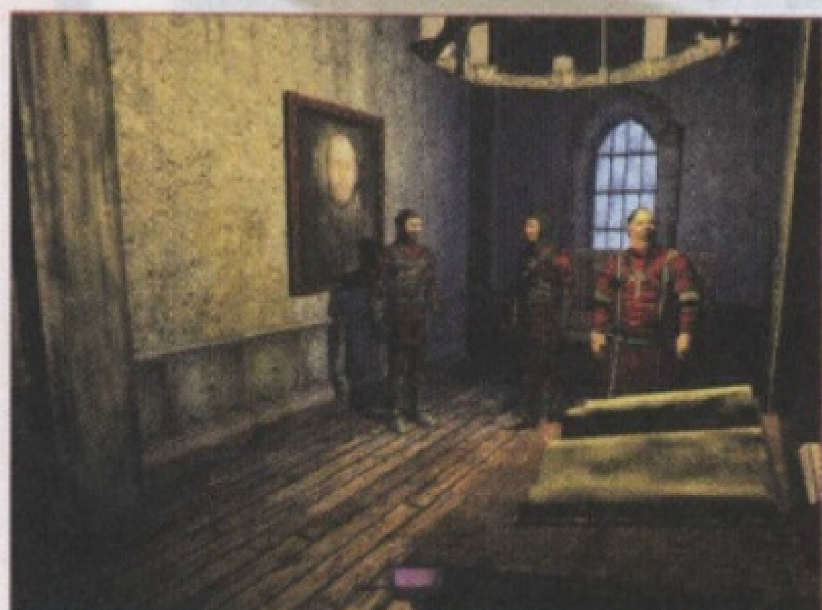
游戏类型	动作
制作公司	Ion Storm
发行公司	Eidos
上市日期	2003年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

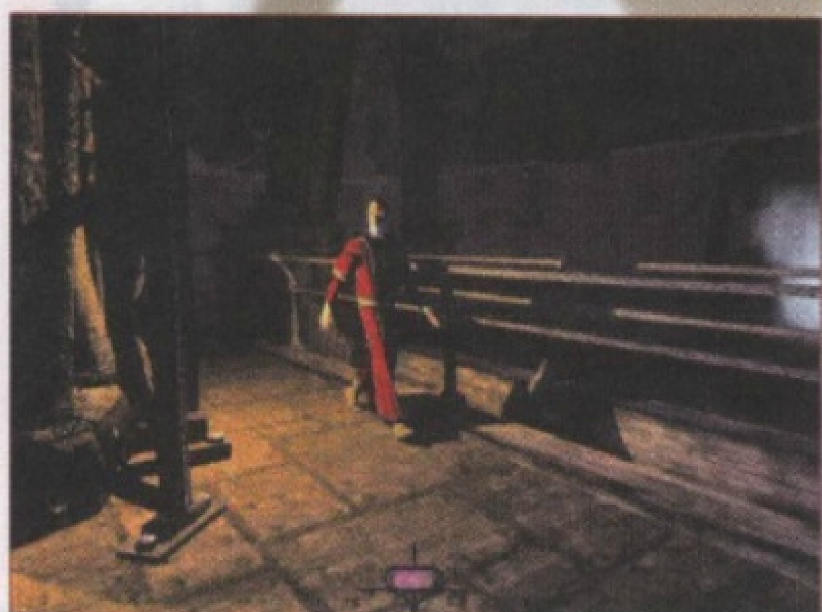
在游戏业中永远都不会存在纯粹的“消亡”，利益会驱使任何已经消失的作品复活。早在4年前，制作组的解散迫使《神偷》系列终结，时至今日，在已经结束的E3大展上，玩家们又看到了熟悉的身影——《神偷Ⅲ》。更换了制作组，更换了画面引擎，更换了系统，这个游戏是否还能延续它的辉煌呢？

《神偷Ⅲ》的推出有很大的“偶然”成份，Eidos高层普遍认为由于间隔的时间太久，再加上“潜伏”主题的ACT作品已经呈现出泛滥的趋势，重新制作《神偷》的计划从2001年一直推迟到2003年。本年度Eidos斥资4千万美元开发《终极刺客Ⅲ》，已无力为新项目注入更多资金。Eidos旗下“离子风暴”小组的《杀出重围Ⅱ——隐秘战争》的开发费用也已经大大超过预算，于是Eidos决定让“离子风暴”小组用《杀出重围Ⅱ》的游戏引擎打造《神偷Ⅲ》，以合理利用开发资源。当然，也不能将这款作品当成是《杀出重围Ⅱ》的副产品，它在2003年E3大展上的惊人表现足以使得数月后的ACT游戏领域掀起一股黑色风暴。









黑暗的中世纪 黑色的世界观

主角依旧是前作中的神偷加内特，故事发生在中世纪欧洲大陆的一座城市中。居民们过分迷恋剑术、魔法与机械，这使得整个城市都充斥了骑士、黑暗势力与恐怖生物，剑、魔法与机械构成了游戏独特的世界观。与前作一样，加内特是一个受人雇佣的窃贼，为了金币，他可以为任何势力卖命。城中有三派水火不容的势力：工锤之令（The Order of the Hammer）是一个由能工巧匠组成的组织，他们崇尚机械，喜欢研究如何用蒸汽来代替人力，也酷爱改良前人遗留下来的技术，同时他们也是虔诚的基督徒，拥有严明的纪律与高尚的情操，他们会是加内特最主要的雇主，他们的要求通常也只是工程图纸、精密机械之类的小玩意儿，因此工锤之令不会付给太多的金钱；异教徒联盟（The Pagans）则是一个恐怖的地下组织，他们信奉黑暗时代原始部落崇拜的“欺骗之神”，异教徒擅长使用不死系魔法，能够召唤出亡灵，他们认为科技改变了世界最初的样子，他们的宗旨便是让这个都市“回归最初的形态”，即让这个都市化为一片平地，由于这个组织出价很高，再加上目前他们还没有对抗正义力量的实力，所以加内特也会帮助他们窃取一些魔法卷轴与宝石；守护者（The Keepers）是城中最神秘的组织，他们在幕后操纵着这个城市的一切，玩过前作的玩家都知道，加内特是一个在贫民窟中长大的孤儿，而在《神偷Ⅲ》中，他的身世将被公开，他的父母就是守护者中的一员，他与守护者有着密切的关系。众多的任务中有一条清晰的主线，那就是加内特的身世之谜，最终他将成为守护者拯救世界的使者，与异教徒联盟展开斗争，以避免异教徒联盟将世界引入黑暗。

不变的游戏方式 进化的游戏系统

“潜入”依旧是《神偷Ⅲ》的主题，你不用寻思如何用手上的短剑干掉敌人——事实上它用来自杀似乎更合适。在黑暗中潜伏，躲过敌人的视线完成任务才是游戏的最终目的。在具体的

设定上，《神偷Ⅲ》作了很大改进。

《神偷Ⅲ》的开发主管Randy Smith透露，在以前系列的游戏中，不同的指令都对应不同的按键，但这次《神偷Ⅲ》将会把许多复杂的动作指令融合到一个键上，这样，游戏在操作上将会变得更加简单，进行游戏也会变得更加方便。他同时谈到了“游戏方式多样化”的问题，前作中完成任务的途径只有屈指可数的几种方式，这还是通过游戏过程中不断出现的提示来达到的。《神偷Ⅲ》则会取消按M键弹出地图提示完成方法的傻瓜设定，而转为在游戏的主界面中加入一个与《合金装备》类似的雷达地图，这个雷达地图上会显示出当前的地形、敌人数量与视线范围。

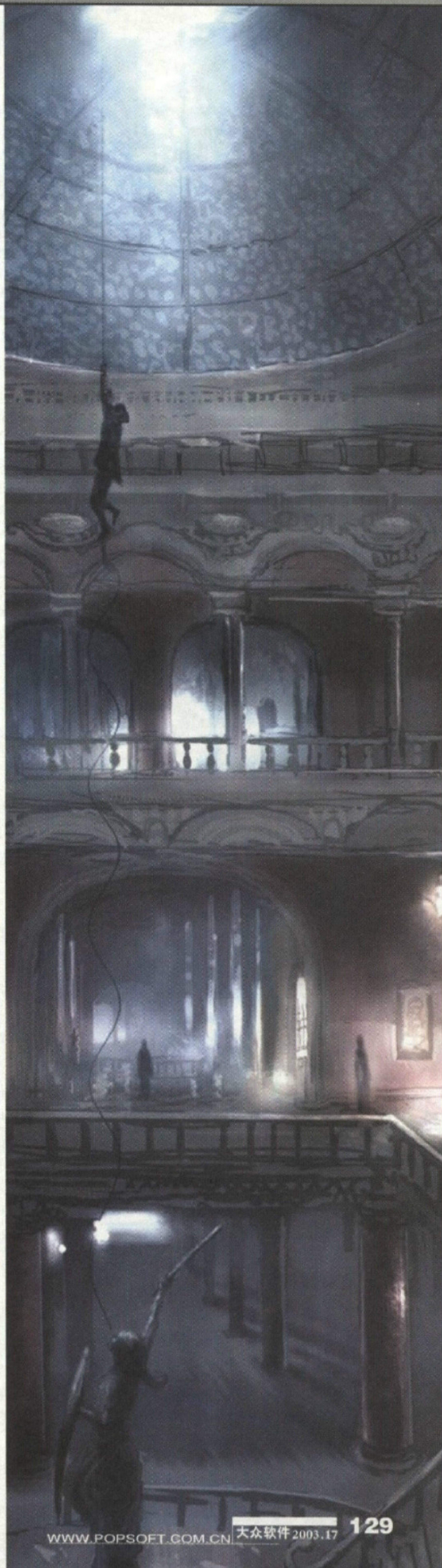
由于采用新版引擎，游戏的光影效果得到了很大提升，32bit的帧缓冲格式使光源能表现出超过1000种不同的亮度效果，因此原作中依靠“亮度指示宝石”来判断自己是否会被敌人发现的设定也被取消了。《神偷Ⅲ》中玩家将凭借自己的肉眼来选择隐藏的位置。最黑暗的地方也并不一定最安全，敌人身上会装备各式各样的照明物，例如胸灯、火把，在搜索时，任何“伸手不见五指”的地点都是危险的。动态光影在《神偷Ⅲ》中将不再只是一个视觉噱头：地面上的阴影已经不是固定顺序的贴图，随着光源的变化，这个影子也会发生实时的变化。例如Eidos在E3大展演示的一段动画中，加内特躲藏在一根墩柱后，远处有一名手持火把的守卫朝他走来，加内特只有躲藏在墩柱被火把投射出的影子中才能避免被发现，随着敌人的走近，影子的长短、位置也在发生变化，加内特必须不断调整位置才能让自己瘦长的身躯处于黑暗的保护中。加内特的影子是根据光源所在位置来决定的，如果是头顶上的火把，那么你丝毫不必担心自己的影子，而如果是地上的火堆，你就得分外注意，因为从地面上射出的光线会让你的影子又大又长。为了避免长时间的黑暗使玩家厌烦，户外场景的黑暗会以深蓝色来代替。彩色玻璃做成的落地窗在月光照耀下，会在地面上构成各种图案，形成了珠光宝气、五光十色的养眼场景。游戏中的室内场景也会以哥特式建筑为主，整个建筑内外几乎全部都是垂直线条的装饰，使建筑显得轻盈、挺拔，从整体到细部都是统一的风格，使得玩家觉得当一个神偷也如同旅游观光一样赏心悦目。

关于是否让加内特的软底鞋发出声音，离子风暴小组进行了激烈的争论，Randy Smith认为像《细胞分裂》中移动速度一快就会发出声响的设定尽管真实，但是却让游戏的节奏趋向沉闷。于是制作组采取了更为真实的表现手法：加内特是否会产生脚步声根据踩在什么物件上来决定。游戏中的地面介质将会分为泥土、石板、木板三大类，根据介质的不同，加内特必须采用不同的移动方式。但这也不是绝对的，例如在房顶上行走，系统会随机安排一些瓦片被踩落下来。在战斗时，敌人的声音传播距离被设定为30米，所以室内的战斗只有一对一才有胜算。墙壁可以隔音，前提是房间的窗户必须关闭，否则声音传播系统依然会生效。此外，将敌人打翻在地不会惊动隔壁的敌人，但如果将他们扔到墙上可不得了。

近身搏斗兵器有两种：短剑与手杖，手杖可以让敌人昏迷，由于本作中杀死敌人之后需要清理尸体与血迹，所以短剑的使用率恐怕还要下降。箭头的种类缩减为4种：金属箭头可以杀死敌人，水箭可以消灭场景中的光源，绳索箭可以让加内特攀爬到高处，火药箭头则能发出巨大的声响以吸引敌人。撬锁棒是加内特新增的辅助工具，撬锁的方法与《细胞分裂》的撬锁很相似，是以小游戏来进行表现的，玩家必须对应特定的按键来打开各种各样的锁。

继续你我的等待

目前，游戏制作已经接近尾声，但是根据Eidos的计划，《神偷Ⅲ》的发售日期会安排在《杀出重围Ⅱ》之后，因此游戏的发布时期最早也要到9月底。此外，《神偷Ⅲ》要求的配置相当惊人，E3大展上所演示的版本要求必须在GF4 MX440以上的显卡才能勉强运行，制作组甚至准备在发售之后单独制作一个效果全开的“GF FX”特别版。考虑到去年的《极品飞车Ⅵ》在E3演示时也是配置高得离谱，制作组肯定要在余下的时间里对引擎进行优化，希望在今年第四季度面世的《神偷Ⅲ》与它的前辈一样，是一个人见人爱的版本。



传奇3 ——神舰

新鲜曝光

■游戏蝴蝶·飞字冰矢

游戏类型	大型多人在线
制作公司	Actozsoft
发行公司	上海光通
上市日期	2003年8月下旬
编辑期待度	♥♥♥♥

两个《传奇》之争，本身就已经被视为业内的"传奇"事件了……





最近《传奇3》可以说是新闻不断，就在收费疑问尚未明了的时候，又爆出《传奇3》被黑客集体攻击的消息。本来这些消息让大家以为《传奇3》的强劲势头会停滞一段时间，不过让笔者想不到的是，在这节骨眼上收到了《传奇3》更新版本"神舰版"的消息，此版本将在韩国推出不久后迅速在中国国内登场。现在留下的问题就是这个更新版本是否能让《传奇3》一直高歌猛进呢？

关于神舰的古老传说

"神舰"的故事发生在西部沙漠地域，相传在远古时代，东部城市与西部城市的战争动用了大量被神禁止的力量，虽然最终以东部城市国王的死亡而告终，但是在多年之后，一艘巨大的神舰出现在西部地域，并对城市发动了疯狂的进攻。当西部城市的领导者们开始重视时，却发现站在神舰之上的就是那身穿铠甲的东部城市国王，这让西部城市的人无比恐慌。于是他们发动勇士们寻找进入神舰的"连环珠"，以求将神舰消灭，但没想到神舰不仅没有被消灭，就连西部城市的国王也一起被吸了进去，而西部城市也渐渐被人们所遗忘了。

但事情还没有完。很多人在沙漠区域失踪了，而一些生还者讲述了神舰的情况，于是人们开始团结起来，向神舰进军……经过一次又一次的失败，世人终于掌握了神舰的大致情形，而那些存在于神舰里的霸王幽灵，已经成为消灭神舰的最大敌人！

神舰 你的幸运还是不幸

在西部沙漠，能够找到神舰入口的人少之又少。神舰的入口总是飘忽不定，只有少数人能在那无边的沙漠中见到。那里存在着一种神力，在你靠近入口时，你会无法抗拒地被吸入神舰之内，而残酷的冒险历程也将从此展开。

不要以为进入神舰是你的幸运，神舰内部是一个危机四伏的世界，除了让人恐怖的霸王幽灵外，还有很多其他的怪物出现于神舰各层。而当你进入之后，你会发现想要出去已经不是你所能左右的事了。

如果想出来只有两种办法：一是在神舰里游荡，直到寻找到出口，二是杀死这里的Boss霸王教主。不过神舰里充满了各种特有怪物，例如黑衣法师、霸王幽灵、神魔怪等，而霸王教主呢，实力更加恐怖，仅他手持的大刀就有常人的几倍高，加上其超强的剑法和魔法，几招之内就可以将你撕得粉碎。所以说，不管是哪一种离开方式，其难度之大是以前《传奇》游戏里所没有的，一旦死在其中，经验值和你的钱……千万别哭哦！



探秘神舰 地狱的边缘

神舰分成3层，每一层都有不同的怪物守住主要关口，一般路上也分布着等级不俗的怪物，要想独自在神舰中打下去难度非常大，而且神舰的通道设计得非常宽敞，这就意味着你最好与其他玩家组队在神舰里征战。所幸的是，神舰虽然大，但却不是迷宫形式，它的道路设计得比较简单，所以在其中行进基本不会迷路。最大的难度当然是那些无处不在的怪物们，在敌人地盘上你有清闲的可能么？不过，还有一个你不得不注意的陷阱——神舰有些地板是损坏的，一不注意就不知会掉到哪一层去，这时候再来找路可就成无头苍蝇了！

当然，这个难度巨大的任务将会以霸王教主的死亡而结束，而他就等待在通道的尽头……不过，到底会有多少人能在此战中活下来呢？

祈祷吧！

黑暗9

BLACK 9

游戏类型	角色扮演+动作
制作公司	Taldren
发行公司	Majesco Games
上市日期	2003年9月
编辑期待度	♥♥♥♥

我倒是和作者有不同意见，没有参照物，从另一个角度来说，就是不受限制……







■游侠创作室 神之影

开发以未来为题材的游戏一直是比较困难的事情，它没有可参照的历史，完全靠开发人员的凭空想象，所以以未来为题材的游戏所占比重并不是很大，不过有个厂商却以此而闻名，它就是开发《星际迷航》系列的Taldren。《星际迷航》自推出以来一直受到广大玩家的青睐，这次介绍的是他们的最新作品——《黑暗9》。

游戏名称出现了“9”这个数字，大家往往会认为它是第9代作品，其实不然，名称之所以要使用“9”，还要联系游戏的剧情。故事发生在2080年，那时国家制度已经解体，人类新的鼎盛时期已经到来。游戏中将有9个不同的“先知”组织（这就是名称的来源），他们控制了技术开发和太空探索等重要领域，并一直从事着秘密活动，企图统治世界。玩家将扮演一个身手不凡的雇佣兵，为阻止这场阴谋而前往敌人的总部（小编插话：好多总部哦……）。

虽然游戏看上去像是一款动作游戏，但从它的特性来看，是一款名符其实的ARPG。游戏里有4个人物可供玩家选择，他们各有所长。游戏开始时，你将获得一些属性点数，可以在力量、敏捷、智慧、体格这4个方面分配，它们会对游戏中人物的综合表现产生影响。比如说，力大如牛的人物可能会经常破门而入，而动作敏捷的人物可以跳得更高跑得更快，那些智慧较高的角色可以更快地掌握游戏中的特殊技术和魔法。在游戏过程中，还将有很多方法来提升人物属性，甚至能学到更多的技能和魔法。游戏中共有16种魔法，由于学习每种魔法都要消耗点数，所以在有限点数的限制下，你想掌握所有的技能是不可能的，你只能选择比较实用的技能来学。游戏的技能更是让你大开眼界，你可以使用微米技术来追踪敌人留在硬地上的脚印，或者使用治疗技术来医治所受的伤害以及补充能量。在战斗中，由于人物的包裹里只有3个武器位置，所以只能放置3件最实用的武器，玩家可以在不同场合使用不同的武器，由于武器的重量各不相同，如果你想带一支威力巨大的火枪，那就必须舍弃其他两个位置。

《黑暗9》使用了仍然很吃香的“虚幻”引擎，在画面效果上有着不错的表现。

2080年，不知道制作者们把未来描述成什么样子，繁华都市还是人间地狱？呵呵，看来只有到游戏中一窥究竟了。





如来神掌

游戏类型	大型多人在线
制作公司	智冠北研中心
发行公司	智冠电子
上市日期	2003年8月底
编辑期待度	

无论何时，武侠RPG在玩家中总会占有一席之地……

■北京 小郁





高人云尘子预言绝世魔头将出，江湖与苍生将面临浩劫风暴，本欲退隐江湖的如来神掌传人龙九州再次被卷入千年宿世因缘的江湖风暴之中……《如来神掌》改编自香港漫画教父黄玉郎先生的同名经典名作，在游戏中玩家将扮演一代神掌大侠龙九州，一方面要在广阔的游戏世界中面对各个魔头的挑战，另一方面更要在冒险的旅途上逐步磨练体验出如来神掌的精髓。



游戏采用开放式大地图，剧情结合了原著中最精华的300多个中长篇故事，玩家除了可以依照剧情主线进行游戏外，还可以进一步发掘隐藏在各地的丰富支线任务，这一切都将提供给玩家探索不尽的多元游戏乐趣。游戏里以技能树方式让玩家自由决定要如何锻炼角色，玩家可将战斗后所获得的灵气点数、技能点数自由分配到想要修炼的武学技能上，自由摸索最适合自己的练功方式。随着每个玩家的玩法不同，都可以拥有完全不同的练功挑战与乐趣，而且每个玩家通过自由开放的练功选择，可在游戏中练到专属于自己的一套如来神掌！



除了丰富的练功方式外，广大的游戏世界中隐藏着许多意想不到的惊喜譬如游戏中遍布各地以随机的方式出现的宝箱，即使同一个地点的宝箱，在不同时间由不同的人开启，都会有截然不同的结果，就算得到了同样的道具或装备，也会有不同的数值设定，一些高级的梦幻装备可能一个不小心就会出现在玩家眼前哦！



游戏共分为东野、中原、西境三大区域，每张大地图中又包含中地图、小地图等各自的广阔天地，整个游戏世界规模非常庞大。各地不同的人文景观在游戏小组的仔细制作之下，为玩家呈现出了一个美轮美奂的华丽武侠世界！

游戏的战斗采用回合制，战斗中玩家可以使用的人物招式分为近身、远程与合体技三大类。以龙九州的12式如来神掌为例，玩家除了可以将战斗后所获得的灵气点数自由分配在想要学习的招式上，让招式等级增加威力外，随着招式等级的提升，招式在战斗中的视觉特效也会有进一步变化！玩家将会在游戏中看到如来神掌这套武林绝学发挥出的超强威力所带来的各种震撼感觉。



人間 THE WORLD ONLINE 之大理情緣

游戏类型	大型多人在线
制作公司	北京华义联合软件开发有限公司
发行公司	未定
上市日期	2003年10月
编辑期待度	♥♥♥½

这是华义制作的首款在线游戏，从发行转为制作，华义是否有改行之心？到底能不能成功转型？这些疑问看来只有时间爷爷才能解答。



■北京 阿暴





故事背景还是大家所熟悉的：拯救天下苍生，还世界和平，为此玩家将从长安出发一路南下，追寻“天谴玄女·兵信神符”的下落，封印魔神蚩尤。

时下这种冒险类游戏还是颇受玩家们欢迎的，虽然故事大同小异，都是在冒险旅途中结识知心好友，组建自己的帮会，最终目的当然是想成为传说中的英雄，这样的设定仍然对游戏迷们有一定的吸引力。

如今网络游戏盛行，而《人间》作为一款武侠游戏，结合了可爱的Q版造型以及武侠游戏古香古色的游戏背景。游戏中不管是人物还是怪物，模样都非常可爱，看着调皮逗趣的小怪物，感受着古朴幽雅的氛围，这样轻松的设定，在工作、学习之余可以使紧张情绪得到真正放松。

《人间》除了有Q版的人物造型、风情各异的民族文化、丰富的游戏系统，如PK、聊天系统、贸易系统、帮会系统、婚姻系统外，还有一处极具吸引力的亮点：玩家技能合击系统。

说到这个技能合击系统，那话可就多了，首先要从《人间》的人物设定说起。《人间》中的角色分为两个民族：中原人和大理人，每个民族各有一男一女两个角色，每个角色又可使用两种不同的武器：

中原男孩能使用的武器有拳套和剑，能习得旋风拳、太极剑等技能；中原女孩能使用的武器是暗器和爪子，能习得乾坤一掷、金刚爪等技能；大理男孩能使用的武器是刀和棍，能习得屠龙刀、罗汉棍等技能；大理女孩能使用的武器是弩和鞭，能习得万箭齐发、黄龙鞭等技能。同时，随着技能等级升高，其所带来的对敌伤害度也会有所增加。

《人间》中的技能合击分2人、3人、4人、5人4种团队方式，共计170多种组合方法。合击技的攻击力为所有队员的攻击力之和乘以所使用合击技的百分比（不同的合击技其百分比也不相同），合击技等级根据激发该合击技的队员所使用的技能等级数决定。

比如“火焰五星”这个3人合击技能要求：大理男孩的刀技能+大理男孩的棍技能+大理女孩的鞭技能；如果刀技能为2、棍技能为3、鞭技能为1，那么这个合击是无法发出来的，在组队攻击的选择中也不会出现“配合合击”选项。

事实上，只要3个玩家同时选择武器的技能1，就可以配合发出这个绚丽的3人合击技能“火焰五星”了。不过合击技能也分等级，也是从初级到宗师级这样来排列的。系统通过参照合击队伍中每个参与合击的玩家技能等级高低，来判定最终合击技能的等级高低。

还以“火焰五星”为例：大理男孩刀技能1（宗师级）+大理男孩棍技能1（宗师级）+大理女孩鞭技能1（中级），那么最后判定出的“火焰五星”的等级肯定低于宗师级“火焰五星”。

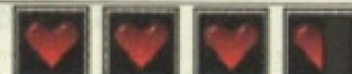
目前《人间》尚在测试中，合击技能还在不断完善，组合也越来越丰富，2人、3人、4人、5人的技能组合能满足不同要求的玩家，爱好练级的朋友可以拉上一群帮中兄弟姐妹，一同使用4人、5人的合击技，不但伤害高、效率快，画面效果也相当华丽！情侣或者是几个不喜欢排场的好友就可以使用2人、3人的合击技。不管是怎样组合，《人间》中的技能搭配方式肯定都能满足各种类型的玩家需要，这无疑也增加了游戏的趣味性。



Memories Off 2nd 秋之回忆2中文版

——这次的主角会是谁？

■北京 水泡

游戏类型	恋爱冒险
制作公司	KID
发行公司	新天地互动多媒体
上市日期	2003年9月
编辑期待度	

相同的唯美画风，不同的故事情节，喜爱一代的玩家们可以再重温一下那种熟悉的感觉。

在热到头昏的暑气中，伴随着洪亮嘈杂的蝉鸣，盛夏季节正要悄悄离开。《秋之回忆》中的男主角伊波健是一名普普通通的私立高三学生，由于父亲自去年5月份后便一直忙于工作，所以留下他一个人住在名为“朝风庄”的公寓里。耳边少了家长的唠叨，却有个漂亮又可爱的女朋友——同班同学白河萤陪伴左右，这是怎样的幸福时光啊！从去年圣诞节伊波健稀里糊涂接受了萤的表白后，屈指算来，两人交往已有半年的时间。没有烦恼的青春年华，纯洁无瑕的少年情怀，健和萤的感情融洽而平凡。健深信，两人刻骨铭心的情谊永远也不会改变，幸福就会这么一直持续下去。

然而，暑假中些许的误解却完全改变了这一切。一个个看似不起眼的选择或改变，一场场莫名的猜忌与误会，让健坚定不移的感情渐渐产生裂缝。即使曾经共同拥有过许多甜蜜的回忆，即使曾经认真地许下过诺言，但年少的心啊，谁又能把握住它的方向。当梦中思念过的少女向自己吐露爱慕的心意时，当痴心守候的男孩向萤表白自己时，健是否还能挽回曾经的幸福，抑或是选择身边其他的女孩，重新谱写秋天的回忆呢？仲夏夜的故事，就此展开……

《秋之回忆2》仍然保持了前作优美细腻的2D画风，10位角色的喜怒哀乐诠释得惟妙惟肖，多张人物设计图生动地串连起了故事剧情。随着角色情绪的起伏，丰富的表情及肢体动作更加深了玩家的临场感。游戏在设计中更细心注意到人物远近的表现，当女主角想要进一步亲近伊波健时，距离就会大大缩短，羞涩的表情及脸上的酒窝清晰可见。另外，每个场景也依时间早晚而有不同的明暗表现，不管是早晨、黄昏、夜晚或是在灯光下，都有不同表现，让玩家不知不觉融入其中。

在《秋之回忆》中大显身手的知名插画家佐佐木睦美，以其特有的淡雅笔触，再次为《秋之回忆2》绘出一幅幅清新亮丽的插画。一个个生动的人物设计，与游戏意境相符的同时，也增添了几分美感。而且玩家不仅可以在游戏中收集特殊事件的大幅CG图，还可以通过隐藏对话字幕进行抓图，自行制作佐佐木睦美的CG图集哦。当然，KID也不负众望地为此款游戏所有角色安排了全程语音，再加上各种配合情节气氛的背景音乐，品质、临场感都无可挑剔。庞大的声优阵容不仅有偶像歌手——水树奈奈、千叶纱子，还有具备丰富游戏声优经验的池泽春菜、仲西环、菊池志穗等，让游戏更显生动活泼热闹。设定资料集还收录了各声优的声音文件，随时可以将自己的系统声音更换为心爱女主角的声音哦！

《秋之回忆2》剧本庞大而细腻，成功营造了意想不到的紧张或惊喜，让看似平淡无奇的恋爱，添加一些刺激和有趣的调味料。本来，高中生的恋爱就是全心投入、轰轰烈烈的啊！游戏中每一次不同的行动选择，都会影响接下来的剧情发展，并且会触发不同的事件，造就每一位女主角大不相同的恋爱路线。剧本设计承袭前一代多重分支的情节系统，每个女主角的故事不仅感人至深，而且变化多端，玩到动情处，选项的选择已经不是为了达到某个结局，而是玩家内心感情的抉择，游戏也就不再仅仅是游戏，而仿佛成了玩家自己心中的世界。



锁定——现代空战
Lock On: Air Combat Simulation

LOCK ON AIR COMBAT SIMULATION

■北京 7sTar











作为一款将在近日上市的飞行模拟射击类游戏，《锁定——现代空战》（简称《现代空战》）备受此类游戏爱好者的关注。随着最后发售日期的临近，开发小组也放出了可供试玩的测试版，一些飞行模拟游戏玩家有幸先睹为快。

测试版中已经有很多任务可供选择，其中包含了一些克里米亚地区的任务。游戏中玩家可以选择驾驶的飞机共有8种，包括A-10A Warthog、F-15C Eagle、Su-27 Flanker B等。不过玩家在游戏中看到的绝不仅仅是这8种飞机，还有数十种飞机将作为敌机登场，遗憾的就是玩家无法驾驶那些飞机飞行和战斗。游戏任务没有采用随机生成的方式，所有战役和任务都由制作人员亲手制作，确保在任务中敌我双方的平衡，并保证有固定的主线贯穿整个战役。在地形设计中制作人员采用互动的设计思路，举个例子，如果你击毁了地面上的某座桥梁，那么在之后的任务中，当你再次飞过此地时，你将会看到一座被炸毁的桥，这样的设计也让游戏更加真实。

对于一款飞行模拟游戏，不可不提到它的AI设计。飞行模拟游戏AI的设计优劣几乎可以决定它的命运，而《现代空战》的AI设计可圈可点。游戏中有多个等级的AI难度可供选择，虽然游戏在最后完成之前还可能会有一些改动，不过现在测试版的AI效果已经很令人满意了。

在单人任务模式之外，游戏还将提供任务编辑和多人连线模式。游戏本身自带任务编辑器，玩家可以在这里编辑任何自己想要的任务关卡。多人连线功能支持最多32人的LAN连线战斗，同时也支持至少6人的Internet连线。在多人连线中，最有可能出现的对战场面是美式战机对苏式战机，但在实际战斗中，玩家完全可以选择美、苏战机混合编队出击。

游戏类型	飞行模拟+射击
制作公司	Eagle Dynamics
发行公司	育碧软件
上市日期	2003年9月
编辑期待度	♥♥♥½
虽然不能与微软的大作相比，但也有其独特之处。	

在游戏性之外，让我们再来看看游戏的视听效果。在飞行模拟游戏中，对于飞机、地貌和地形的刻画无疑是重头戏。在游戏中，包括战斗中飞机被击中后爆炸的火焰和碎片等各种细节都得到了很好的表现。

游戏中的每架飞机都拥有自己独特的音效，如果玩家使用飞机外部视角并旋转视角，将会听到飞机的各个部位发出的不同声音，并且随着视角旋转而变化。飞机上机关炮的声音也会根据发射速度和口径的不同而有所区别。

正所谓慢工出细活，在广大游戏迷的热切盼望之下，相信制作小组最终将会把一部完美的飞行模拟游戏呈现在大家面前。

The Hobbit
荷比历险记

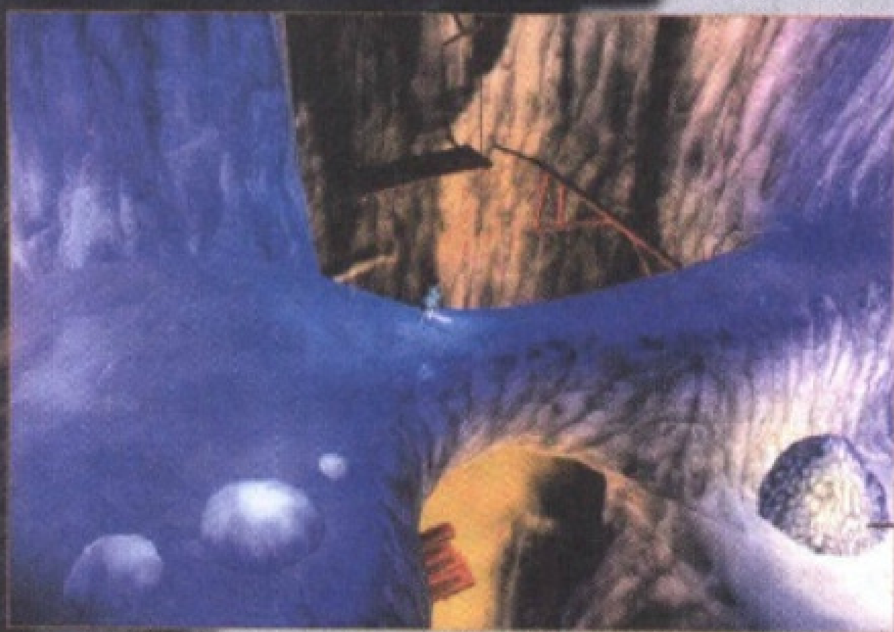


■江苏 防弹手柄

游戏类型	动作
制作公司	Inevitable Entertainment
发行公司	Sierra Entertainment
上市日期	2003年9月23日
编辑期待度	♥♥♥♥

虽然我非常不屑佛都的为人和性格，但对于《魔戒》这个题材还是蛮喜欢的。







《荷比历险记》(以下简称《荷》)的故事发生在中土大陆的第三时期，那时，电影中的佛都、阿拉贡等大家耳熟能详的主角还没有出生。玩家扮演的是《友谊之戒》中佛都的叔叔比尔博·巴金斯，主要记叙了他接受巫师甘道夫的委托，参加了对芒丁山脉的探索，最终得到魔戒的故事。这些情节在电影《魔戒三部曲》中没有任何叙述，因此本作可以算是《魔戒》的前传，相信这段故事对于渴望了解《魔戒》全部故事线的玩家而言是非常具有诱惑力的。

在第三时期之初，暗黑君王索伦还没有复苏，这个世界最大的邪恶势力就是躲藏在芒丁山脉中的黑龙斯玛格。龙专爱偷金子和珠宝，哪里有就到哪里偷，然后就一辈子守护着它们掠夺来的财产。勤劳的侏儒将开采而来的所有黄金都堆放在戴尔城内，一天夜里，巨龙斯玛格袭击了这里，将侏儒的全部财宝席卷而去。幸存的13名侏儒找到大巫师甘道夫，甘道夫带领这13个小矮人来到了荷比郡，找到了游戏中的主角比尔博·巴金斯。当然，荷比人的天性注定比尔博不可能答应甘道夫去消灭巨龙，侏儒提出了一个交换条件，愿意与比尔博一同分享巨龙掠夺走的财宝，于是，比尔博与他们一道踏上了征途。

游戏中采用与《赛达尔传说——风之仗》类似的卡通渲染技术，不过卡通渲染仅仅局限于对人物的描绘，3D空间依然由即时演算而来的多边形构成。由于场景的配色相当鲜艳，因此游戏画面的卡通化氛围异常强烈。从截图上看，卡通渲染技术将人物的面部表情表现得活灵活现。

比尔博的武器有3种，短剑可以施展劈、刺、挡、扫；拐杖的用途相当搞笑，由于荷比人身材过分矮小，当需要越过一些障碍时，就需要在助跑中用拐杖实现"撑杆跳高"；此外，抛掷石头也是很重要的攻击方式。为了能让玩家在3D空间的大乱斗中实现准确定位，游戏中会提供一个锁定功能，锁定敌人后就可以"咬着不放"了。

随着剧情的发展，你将得到密斯里尔锁子甲、格兰德林圣剑、银月盔，这3种道具几乎是每时每刻都必须使用的。当遭遇小精灵格努姆之后，你就会得到魔戒，遗憾的是，它的戏份并没有在《魔戒三部曲》中那样重要，它可以提供隐身的技能，只不过在佩戴时需要时刻观察自己的"心灵纯洁指数"，一旦心灵被魔戒全部污染，那么游戏也就结束了。

为了突出原著"友爱、向上"的氛围，游戏的环境交互设定为玩家在游戏中的善恶行为提供了一个评判标准。如果你毫无道理地殴打一棵古树，树上的果实会掉下来砸到你的脑袋，飞鸟也会啄你两下，如果这是一棵树妖，那么结果更是难以想象。

很多时候，比尔博都无法使用硬碰硬的方式克敌制胜，因为即便是杂兵也可轻而易举地夺走比尔博的生命，因此合理利用环境才是克敌制胜的根本。看来，纯ACT达人们未必能玩得转这款游戏的Boss战哦。





初窥——《狮心皇—十字军的遗物》

Lionheart: Legacy of the Crusader

■北京 天堂鸟

游戏类型	角色扮演
制作公司	Reflexive Entertainment &Black Isle Studios
发行公司	Interplay
系统配置要求	PⅢ 500、128MB RAM、8MB显存、Win9X\Me\XP\NT\2000
编辑推荐度	

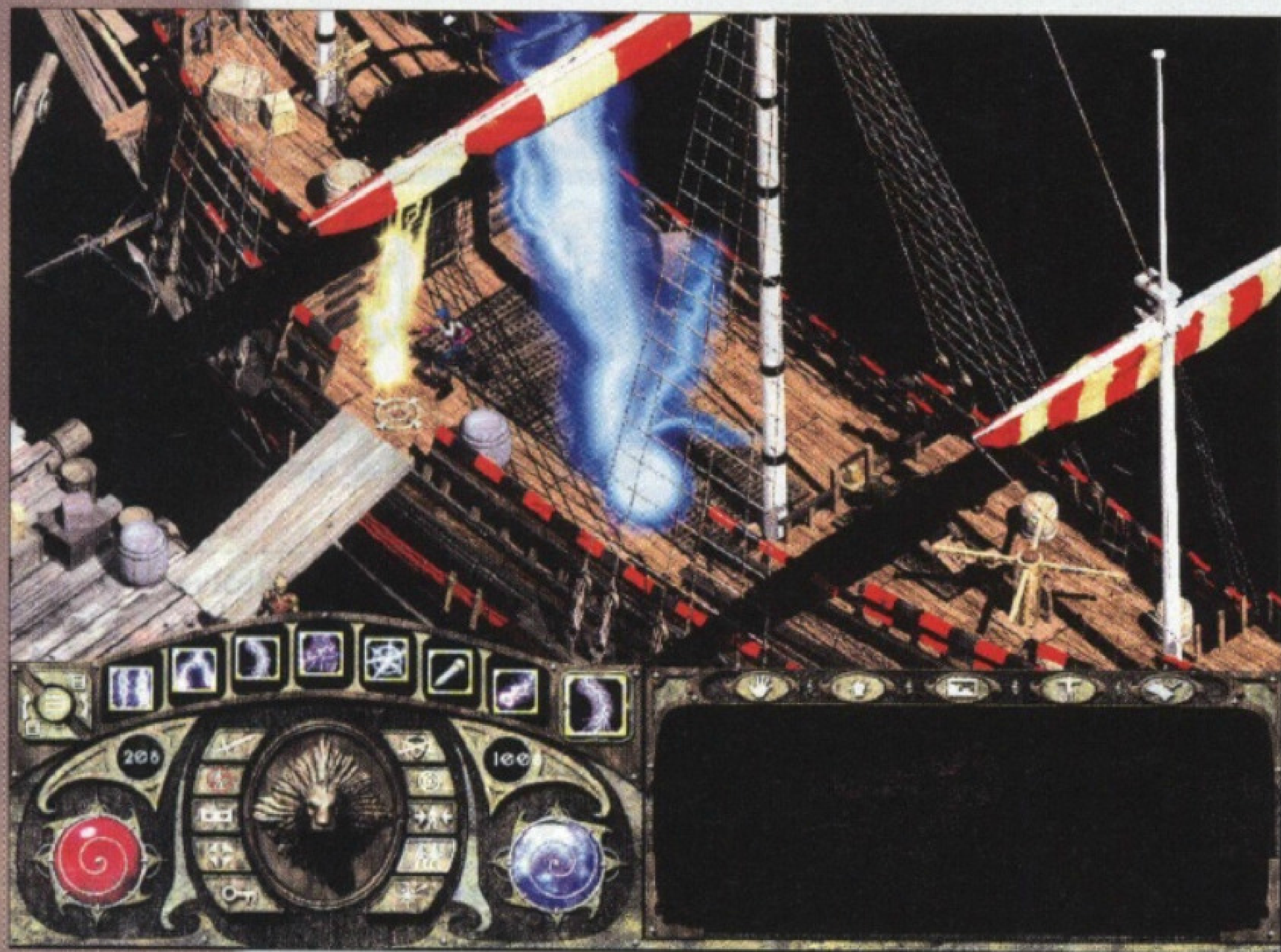
可以说，《狮心皇》打破了以往的陈规，也可以说，《狮心皇》开辟了一个新的规则。进一步讲，与其说《狮心皇》开辟了新规则，不如说它开辟了新风格，再进一步，与其说这种风格出自《狮心皇》，不如说是出自《异尘余生》（Fallout）。凡是留恋Black Isle的人都会留恋《异尘余生》，也都会倾心于《狮心皇》，所以，体验《狮心皇》Demo的前提是了解《异尘余生》。

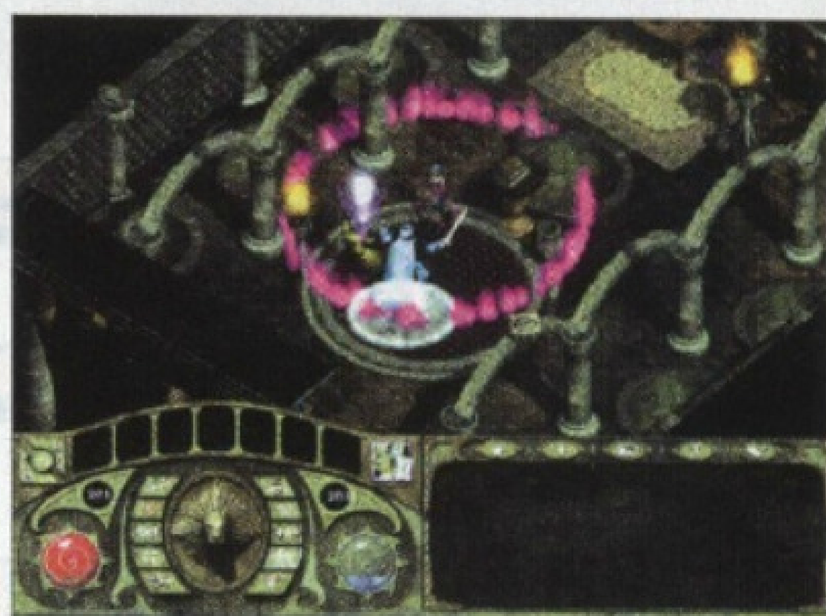
很多游戏都喜欢假设一个完全不同的历史结果，从而建立幻想的故事主线，还好，这次《狮心皇》没有选择二战，而是离我们更遥远的第三次十字军东征时期。当时，狂热的宗教运动发展到了无法自控的地步，释放的邪念和危险的魔法悄悄地在欧洲蔓延。为了遏止这种情形，英国著名的狮心皇理查王和土耳其帝国的首脑将一些神器分藏在世界各地。但威胁显然并没有停止，一夜之间，欧洲人似乎全都掌握了运用魔法技巧，于是，每一个人都是危险的。可能再怎么描述一段恐怖的历史，都不会比预言未来更可怕，因为毕竟过去的已经过去了。但进入《狮心皇》Demo的第一刻，马上会让人不自觉地联想起《异尘余生》，尽管是两段完全不同的历史（十字军东征和核大战后），却拥有同样的末世情结，400年前的那场宗教灾难对当时的欧洲来说不亚于打了一场核战。西班牙宗教裁判所只手遮天，他们并没有把主要精力用来对付异教徒，而是把矛头对准那些特殊的魔法使用者，而英国偏偏有一大批的魔法使用者，在这种形势下，两国之间战争一触即发。相比较之下，《异尘余生》的世界没有《狮心皇》那么黑色，它更多地表现成灰色：核战已经结束，辉煌成为过去，拥有最高智慧和经验的人类却不得不像野兽一样求生存。Black Isle似乎特别喜欢和擅长让各种各样的末世情调主宰它的













游戏，因此，在没有芯片和核子武器的《狮心皇》里，你还是能清楚地感受到Black Isle的痕迹。并不想逞英雄的主人公、腐朽的木棍和惊天动地的魔法、不安的城市、各自为政的地方势力，你能说这世界欣欣向荣吗？《狮心皇》的世界并不像它的名字那样光明，你需要足够的阴暗心理才能继续。

早在《异尘余生》里，我们就认识了“无级别系统”，虽然《异尘余生》并不是这方面的先驱，但足可以称为典范。所谓“无级别系统”，就是指游戏人物不受规定的级别、属性等因素主宰，玩家也不会在埋头于古代欧洲世界的时候还想着什么莫名其妙的级别。这种“无级别系统”只是Black Isle游戏高自由度的表现之一，在《狮心皇》中，玩家可以感受到超越《异尘余生》的自由度。前面介绍了《狮心皇》故事的大背景，主人公不幸是个被奴隶贩子抓住的魔法使用者，而买家是无所不能的西班牙宗教裁判所，主人公作为宗教死敌被监禁在比魔鬼岛还严密的巴塞罗那塔，这个古老的建筑像当时的社会局势一样破碎动荡。Demo一开始就向玩家展示了高度开放的自由度，作为冒险的第一步，主人公首先要逃狱，这里就有多种选择：你可以像天桥说书的一样先把守卫侃晕，让他心甘情愿地放你走；也可以轻轻撬开锁，神不知鬼不觉地溜之大吉；当然，最不济的还可以凭着胳膊粗，杀出一条血路！怎么样？选择还是蛮多的吧？不过你也不要以为自己真的想干什么就能干什么，尤其是在游戏早期，没有足够的交涉能力，牢头大人都是见多识广的英雄，怎肯轻信人言？撬锁也算门手艺，运气好坏还得看情况，战斗更不是那么容易的事。因此，在你展开浪漫的欧洲之行前，创建一个有力的角色是必需的，Demo中虽然也提供了几个事先编辑好的角色，但相信大多数人宁愿自己创建。在《狮心皇》的世界中，由于魔法泛滥，人类分裂出3个不同的亚种。被称为“Democyns”的一支则掌握了魔法力量，但由于外貌没有显现出过多的魔鬼血统，所以侥幸没有成为宗教裁判所的重点严打对象；第2支亚种是“Sylvants”，他们深谙魔法，相貌特征更是招纯种人类憎恨；但尽管如此，“Sylvants”也没有像“Feralkin”亚种那样更遭受迫害，因为“Feralkin”的兽性灵魂和外貌把他们和人类完全对立起来。这些不同的种群在选择技能时有着不同的奖励和惩罚，玩家的角色选择直接影响NPC在游戏中的态度。就像大多数RPG一样，《狮心皇》的角色也拥有强壮、感知、耐力、魅力、智力和幸运等属性，但很明显有别于传统D&D游戏。同时，在大家关心的魔法方面，《狮心皇》设定了60种魔法、12种魔法技能，角色通过不同的技能来获得更多的魔法和更好的魔法效果。当然游戏的丰富远不止这些，例如仅近身攻击系统就将单位分成头、腿、臂等诸多部分，不同的打击部位和打击方式有不同的效果。例如，当你打中敌人头部时，便有很大几率将他致晕，在面对多个对手时可采用快打方式，但命中率下降，而单挑就可以用精准打击来慢慢收拾敌人。在战斗机制上，游戏采取了折衷的做法，游戏的战斗在一定时间内是采用回合制，而超过这个时间限定就会采用即时制，这可以说是一种介于回合制与即时制的战斗模式。

画面有多好看啦，音效有多逼真啦，这些都是可以不说的因素，《狮心皇》真正吸引我的也不是它拥有多少种族、多少魔法，这个游戏的灵魂来自于从《异尘余生》时代就开始的模式风格和独特系统。目前，笔者掌握的只是一个Demo，还不能做出太多结论，而且，英文也可能会成为很多玩家的严重障碍，但至少可以确定，《狮心皇》继承了《异尘余生》系列，这便已经足够了。P

致歉声明

在今年第15期的“前线地带”P136页的《征天风舞传——三国志异》中，错误地使用了《传奇世界》中的图片，对此本栏目编辑深感惭愧，并在此向读者诚挚致歉。

编辑导语

那天看了英国流行乐坛的“布瑞兹”奖颁奖典礼。在艾尔顿·约翰爵士为当红的Hip-Hop歌手克雷格·大卫（Craig david）颁奖时，只听到他铿锵有力地宣布：“下面有请克雷格·大卫，他是英国最好的歌手！”我一口正要咽下去的米饭几乎从嗓子眼里喷了出来。怎么回事？这个毛头小子虽然现在还算走红，但怎么就能升格为英国最好的歌手了？如果他都是英国最好的，那么艾尔顿爵士自己又算啥？台下坐着的万人迷罗比·威廉姆斯又算啥？看来是艾尔顿爵士老了，对年轻人的提拔有些过甚。抱着这样的想法我又看了一段，接下来为年度的国际最佳乐队颁奖，奖项落到了U2手中。台上的一伙主持人歇斯底里地闹着：“U2！他们是世界上最好的乐队！”这一次我终于没有为滚石或Santana抱不平，因为我相信如果是他们得奖，同样会成为主持人口中“世界上最好的”。

为什么这些老外自然而然说出来的话在我听起来却有些刺耳？我认定是那个“最”字在当中作祟。好像从开始撰稿生涯的那一天起，我就很少为一款游戏冠上“最”的称谓，不管是“最佳”还是“最烂”，即使是形容那些非常喜欢的游戏，我也总是习惯在“最”后面跟上个“之一”。例如：《圣战群英传》是最好的回合制策略游戏之一，《铁拳》是最好的格斗游戏之一，《异尘余生》是最好的RPG之一等等。我想这样就不会引来别人的反对，如果去掉那个“之一”，八成会有人跳到我面前来为《英雄无敌》、《VR战士》、《最终幻想》等平反。

如果要上纲上线地说，我会解释为这是中国人历史悠久的中庸思想所导致，就像日本的《圣斗士星矢》到了我们这儿就被翻译为《女神的圣斗士》了，星矢这个超级小强终于没有在标题里体现出他的“最”来。然而，当我充满热情地想要赞美一款游戏时，那个“之一”总让我感到别扭，比如我在将《异尘余生》努力通关之后，当我无比激动地赞叹道：“这真是世界上最好的RPG……之一！”时，我会觉得自己还不如马上闭上嘴巴，因为这就像称赞自己的媳妇时说：“我的老婆是世界上最漂亮的……之一”一样无趣。

作为游戏评论的栏目编辑，今后在我的栏目里仍然会出现大量的“之一”，因为我毕竟得在上百万的读者面前尽量保持客观的说法。但是我仍然希望，有一天我可以毫不犹豫地大声宣布：“《圣战群英传》是最好的回合制策略游戏！《异尘余生》是最好的RPG！”而不用去顾忌有更多的人喜欢《英雄无敌》或《最终幻想》……



8神经
yangli@popsoft.com.cn

另：在2003年第15期本栏目的《属于“暴雪”的最后辉煌？——由7.1〈冰封王座〉上市谈起》一文中，对《冰封王座》的评分是85，而后面的攻城略地栏目对同一游戏的评分却是96。在此坦白，这是因为小编在当期杂志出刊之前出差所产生的一个重大错误，在此向所有热爱“魔兽”的玩家致以万分的歉意！正确的评分应为96，但最让我郁闷的是，也有读者来信表示这个评分“十分合理”！套用胸子的一句口头禅：“这真是让我情何以堪哪……”

编者按： 本文的观点或许与2003年第15期的《折翼的天使——古墓丽影系列谈》专题相比较有些出入，但“锋利的盾”这个栏目永远欢迎不同的声音。大漠奇侠作为一个打穿过“古墓”系列所有作品的铁杆拥趸，听一听他的观点，我们或许可从另一个角度来认识《古墓丽影——暗黑天使》这款游戏。

变革的代价

《古墓丽影——暗黑天使》和一个时代的终结

■陕西 大漠奇侠



提起冒险游戏的发展史，我们就不得不提到《古墓丽影》和劳拉·克劳馥的名字。前者成功地被售出近3000万张拷贝，成为史上最热卖的游戏系列之一；后者则成功地成为游戏工业的一个标志，进而演变为游戏文化的一部分。今年6月20日和30日，《古墓丽影——暗黑天使》（以下简称TRAoD）的PS2和PC版在北美摆上了货架。7年一个轮回，当我们再次迎来《古墓丽影》的续集时，正如Core Design的前总裁Jeremy Heath-Smith坦陈的那样，它不再是“革命性”的，也不可能成为3D游戏的另一个里程碑；但它的回归仍然是令人瞩目的，仍然吸引了大量的玩家去评论它。只是当人们热衷于刨根问底式地嘲讽游戏中所遭遇的Bug时，却忽视了游戏开发者在变革与维持传统之间的艰辛和踯躅，以及因此而付出的惨痛代价。

总评 80



☺	全新的图像引擎、更真实流畅的动作、更具电影魅力的叙事方式，塑造了一个更接近常人、更有人情味的劳拉。
☹	匆忙发售暴露了很多细小的问题。传统的战斗和谜题被简化，一些创新之举也有不尽人意之处。
制作	Core Design
发行	Eidos Interactive/新天地
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	多国语言版（英、法、德、意、西）
环境	Win98/Me/2000/XP
画面	★★★★★★★★
音响	★★★★★★★★☆
操作	★★★★★★★★
娱乐	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★★☆


四季大厅一关里惊艳的光影效果。

变革与传统都不彻底

在一个全新引擎的支持下，无论如何TRAoD比几款前作都显得焕然一新。虽然其图形引擎更多地是按PS2机能设计的，但在PC上仍得到了进一步加强：支持大量的特效（包括不少DX9特效），其中恰到好处的凹凸贴图、即时光影和水面反射效果尤其令人印象深刻。作为一款开发周期长达3年的3D游戏，其图像效果仍能保持领先实为不易。

TRAoD为劳拉进行了全新的动作捕捉，因此劳拉的各种动作，无论跑、跳、攀爬都比以往更加真实了。劳拉的动作不再像以前那样夸张，例如后退时她会缓步向后挪动，而不是像之前那样向后跳开一大步。在攀爬水管、梯子时劳拉的动作更加细腻，手脚的对位也更准确。这种细腻还表现在劳拉的跳跃被细分成单脚跨跳、普通跳跃和超级跳跃上，同时她还增加了原地后空翻跳抓边缘（Shift+Ctrl）这样的动作。动作上的改良是小心翼翼的，虽然操作上还有一点小问题（如上楼梯），但总体操作感仍属上乘，所谓的迟滞感被极端地夸大了。

除了这些技术层面的进步外，TRAoD试图在游戏情节和游戏性上有所突破。在邀请到有丰富经验的电影工作者加入设计团队后，TRAoD延续了《最终启示录》那种重视故事的路线并加以深化。因此，本作中可看到系列历史上最为曲折的故事线；而且一改此前平铺直叙的方式，用劳拉在恩师Von Croy公寓中的遭遇和回忆串起了整个故事。游戏以倒叙开场，前一半都是劳拉的回忆，后面才回到正叙上来，劳拉和柯蒂斯几次精彩的交锋，加上戏剧性的结尾，无论是悬念还是气氛都做得精彩十足。

游戏中最大的改变还是RPG元素的引入。正如开发者许诺的那样，在游戏的第1部分，完全给人RPG游戏的感觉。往日传统的战斗和动作要素变得次要了，代之的是频繁地与NPC对话，并且在某些场景还有不只一个分支情节。与此同时，游戏里出现了“升级”的概念，只是这种能力的提升是和谜题紧密结合在一起的。比如当劳拉没有足够的力气打开某道门时，她可去场景的某处推拉箱子锻炼身体，提升力量。这一过程是解谜必须的一部分，而不像RPG那样具有更大的自由度。

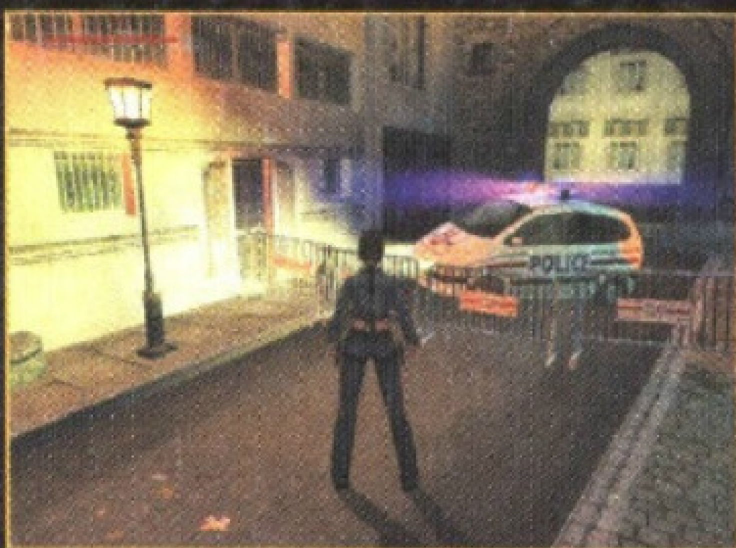
不过TRAoD在游戏性上的改变仍然是十分微小的，作为《古墓丽影》系列原班人马

的作品，他们仍然喜欢继续应用过去那些他们认为出色的设计。因此，TRAoD在变革背后，最大限度地维持了一个《古墓丽影》式游戏的风格。玩家在每个场景中需要做的仍然是开启和关闭各种机关，解决各种平台的攀爬和跳跃谜题。玩家们在看到预告片中劳拉背后袭击敌人的镜头时，担心它会变成另一个《合金装备》和《细胞分裂》，最终人们发现劳拉仍然在进行她擅长的体操式的历险。秘密行动方式的设计正像开发者所说的那样："只是劳拉正常行动方式之外的补充"，没有《终极刺客》那样严格的隐藏判断，她完全可大摇大摆地过去干掉对手，只是这样可以丰富劳拉的行动方式而已。

同样作为补充的是一个简单的格斗系统，在空手时它是对付敌人的有效方式，如果掌握了格斗的技巧可较为轻易地制服对手。但除此之外，整个游戏里最实用的奔跑跳跃、躲避陷阱，在PC上的键位设置都基本未变。从骨子里TRAoD还是过去的那个《古墓丽影》。


漂亮的水面反射效果。


游戏的匆忙推出没有更好地完善武器系统，劳拉的双枪只能在修改器的帮助下重现天日。


一个被废弃的训练关路线，可以看到开发人员在整个游戏中到底反复做了多少尝试。

传统与变革间的徘徊

所谓"表面化"的变革成为游戏推出后国外游戏媒体垢病的目标，有的认为改得不伦不类，有的认为应该向其它动作游戏变化，众说纷纭。作为开发者，他们清楚地知道：作为游戏最核心的平台跳跃和推拉开关谜题是无论如何不能改变的；如果改变，那可能真的变成另一个《合金装备》或《细胞分裂》，还如何体现《古墓丽影》特有的风格呢？因此他们只能进行最基本的改良，添加一点RPG元素这样的调味剂。

然而这对游戏评论家来说是远远不够的，他们虽然设想不出更好的解决方案，但却喜欢在没有细玩的情形下轻易作出结论。一个很好的例子是，国外某知名游戏媒体给TRAoD的PC版打了6.1分，仔细阅读他们的评语，其实没有什么批评的意味，甚至对画面和音乐赞赏有加，可最终却要故意压低分数。文中声称即使在高端的PC上仍有部分场景会掉帧，而事实是游戏的PC版优化得很好，在主流偏下配置的电脑上仍可流畅运行。可见其评论的潦草和作者的偏见之深。

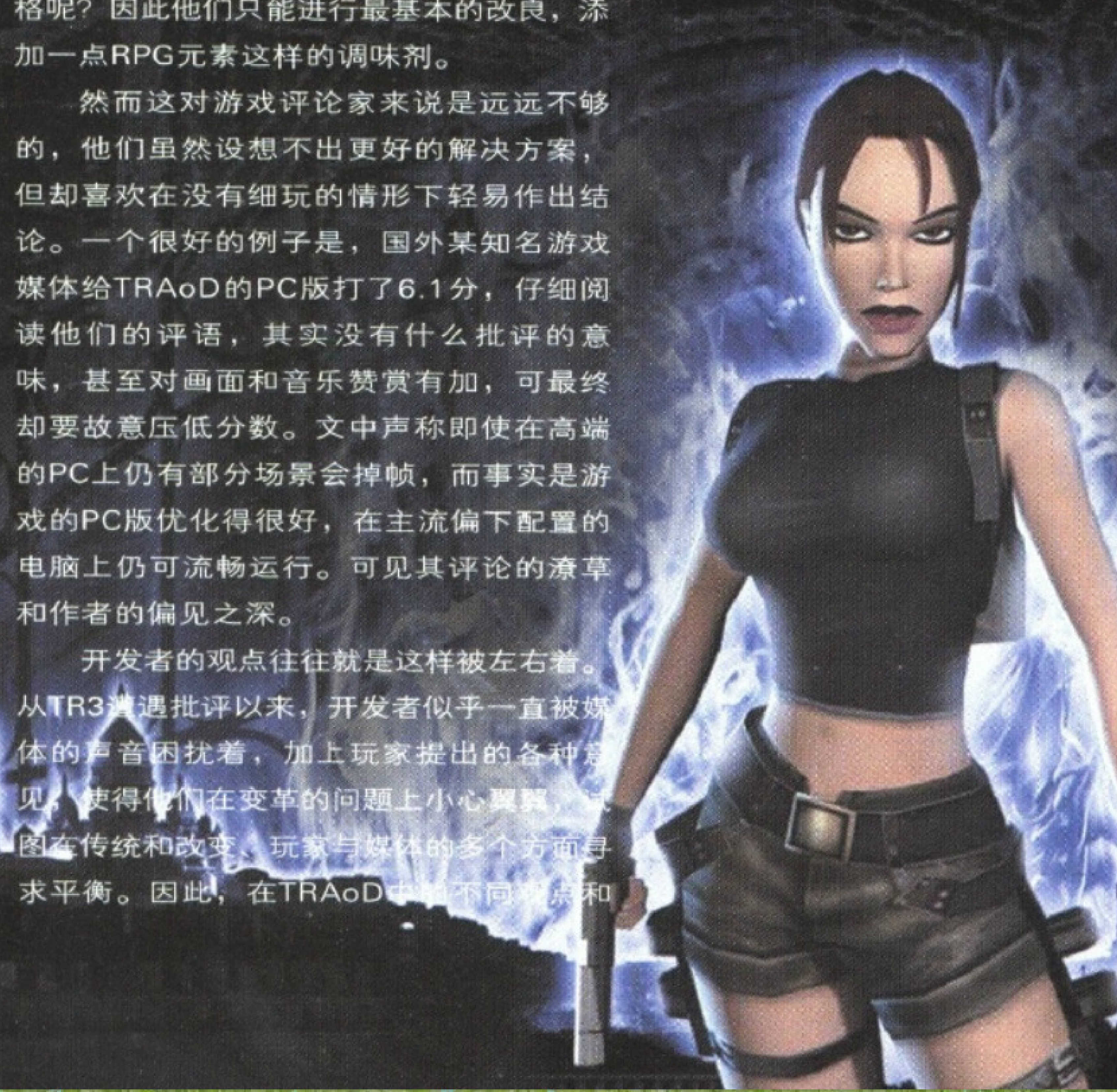
开发者的观点往往就是这样被左右着。从TR3遭遇批评以来，开发者似乎一直被媒体的声音困扰着，加上玩家提出的各种意见，使得他们在变革的问题上小心翼翼，试图在传统和改变、玩家与媒体的多个方面寻求平衡。因此，在TRAoD中将不同构思和不同创意之间发生矛盾和妥协。开发者希望降低游戏的难度吸引更多玩家，同时使故事情节变得紧凑，于是整个游戏变得过于简单了，以往宏大场景中的复杂谜题被取消了，许多谜题和以前相比简直是小儿科。这不得不令相当一部分铁杆玩家失望。新加入的RPG元素似乎也没有受到特别的欢迎。TRAoD尽管倾尽所能地进行了改革，但客观上却变成了历史上最庞杂也最无趣的一作。

归根结底，TRAoD处在传统与变革的交叉路口，它是小心翼翼的，也是茫然的；它是保守的，也是容易犯错的，最终在患得患失之中迷失了自我——既没有深刻的变革，又谈不上完全的回归。相对整个系列来说，它是平庸的。但比起眼下的同类游戏，TRAoD仍然算得上中上水准的作品，在读者们阅读本文时，TRAoD应该已轻松卖过200万套了。

意想不到的结局

然而TRAoD并不是这个夏天的主角，游戏的屡次延期令Eidos高层不满，Core Design和Eidos之前隐藏着的矛盾突然爆发了。7月17日，在TRAoD连续两周名列英国游戏销量榜首之后，Eidos将他们的全球开发总监也是Core的创始者之一的Jeremy Heath-Smith踢出了两个公司的董事会。13天后，Eidos宣布他们将下一代《古墓丽影》游戏的开发权交给了《凯恩的遗产》系列的开发小组晶体动力（Crystal Dynamics）。

我们应该清楚，当初是Eidos的施压令TRAoD在Eidos上一财年的年末匆忙抛出游戏，导致Bug丛生；如果再有一两个月的测试时间，情况可能就好得多。当媒体开始抨击时，他们首先找到了替罪羊，接着又将游戏开发权转手来推卸责任。派拉蒙影片公司甚至也趁机掺和进来，控诉TRAoD对电影的票房产生了多么大的负面影响。于是，属于Core Design的时代就这样戏剧性地结束了，就像3DO与NWC、维望迪与暴雪那样。抛开这些冷血的商人不谈，我们将要把目光投向美国加利福尼亚州的晶体动力工作室，劳拉仍然是广受欢迎的，所以她无所谓老去，永远不会成为"阿婆"，于是晶体动力工作室将承袭这个传统与变革的课题，继续探索下去。有趣的是，最迟两年以后，当人们看到一个美国口音的劳拉或面目全非的古墓世界时，会不会再怀念TRAoD中相对美妙的经历呢？



NEIGHBOURS FROM HELL

好玩就是一切
——《地狱邻居》

■云南 善良的大灰狼

总评 84



	爆笑的游戏风格、丰富独特的游戏创意、简单易懂的游戏操作和生动有趣的音效。
	游戏场景略显单一。

制作	JoWooD Productions
发行	JoWooD Productions
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★



游戏100%全破关画面。



倒霉的邻居可不会想到有人正在他的冰箱里动手脚。

不知从何时起，选择大作成了大多数游戏玩家的一种习惯，于是凡大作都要找来亲身一试，非大作则一律排除在选择之外。需要提醒的是，如果你一直遵循着这样的习惯来进行选择，那么你将会错过可能是今年夏天中最快乐的一次游戏体验。不相信？那么请接着看下去……

你是一个快乐的人，你梦想拥有一幢美丽的大房子。终于有一天，你实现了这样的愿望，但可惜美中不足的是，你旁边住着一位凶悍并且非常不友好的邻居，他总是用各种各样的理由来破坏你对生活的美好期望，让你的每一天都陷入痛苦。面对着这样可怕的麻烦，你有什么打算：是远远地逃走，还是反过来教训一下他？

准备好大杯的可乐和大包的爆玉米花之后，电影开场了……

地狱邻居？还是整人专家？

《地狱邻居》的名字，刚一听到免不了让人心惊肉跳，并想起在恐怖故事影片中似曾相识的人物。看到这儿，你是不是已准备抱着可乐和爆玉米花拔脚逃走？请先等一等，尽管有着一个恐怖的名字，但《地狱邻居》的确是一款充满喜剧风格的游戏。

不同于时下其它电脑游戏的背景，《地狱邻居》是由JoWooD公司位于奥地利的工作室为热门电视剧集《地狱邻居》所设计的一款爆笑游戏。正如前面的故事中所提到的一样，面对着这位凶悍刁钻、难相处的邻居，你必须给他点教训和苦头，于是整人大行动也就开始了。本着电视剧的制作思路，你将以电视剧主人公的身份登场，你必须潜入邻居家的屋子内，通过各种各样的捣乱破坏，来让那位从前一直很让你头疼的地狱邻居变得也头大如斗。当然，为了避免遭到他的报复和老拳殴打，行动必须是偷偷进行的；如果你不幸被他发现，可没有人能担保在警察和救护车到来之前你不会死掉。当然，如果你表现出色，能让这位凶恶邻居变得暴跳如雷，却又偏偏找不到根源何在的话，坐在电视机旁的观众会给予你雷鸣般的掌声和热情的支持，这无疑将让你在最后的评价中得到最高的荣誉和奖励。

巧妇难为无米之炊。整人当然也少不了必须的道具，但这次道具的获得却要靠玩家自己来寻找，由于是潜入邻居家作战，因此你必须尽可能多地搜寻邻居家中一切可以捉弄整人的道具物品，并把它们用在最为恰当的地方，让毫无察觉的邻居大吃苦头。什么，不会捉弄人？用油彩笔在邻居的家母肖像上添些胡须，让她更具阳刚之气；在洁白的浴巾上涂抹一些碳粉，以使出浴者能再洗一次；用卫生纸把冲水马桶弄得一塌糊涂，不得不让人耗时重新打扫；把图钉放在卧室的床上，让躺下者能以更快的速度重新跃起；把鞋油放在清洁剂里，让清洁变为一项长期的工作；把香蕉皮扔在地上，让人滑倒；把鸡蛋放入微波炉并开高温加热……凡是你能想到的，游戏里都可做到。需要提醒大家的是，游戏只是游戏，在现实生活中可不要这样来做哦，否则暴怒的恐怕就不会是那位凶恶的邻居了。故事到此，不得不佩服游戏设计者取名的巧妙，真正的《地狱邻居》是谁？或许只有参加整人大行动的你才能知晓吧^_^。

滑稽创意？还是另有深意？

当越来越多的大作游戏，追求技术的飞跃，画质的提升，全新模式的开启，并让无数的玩家随着游戏的疯狂而不得不频繁地进行硬件升级，以使自己保持在不被游戏所抛弃的状态时，游戏对于我们是否已变成一种负担？让人庆幸的是，《地狱邻居》并不在此列。如果套用习惯中的大作游戏设定，《地狱邻居》只能用绝对不合格来形容，不到200兆的游戏容量，586电脑也可顺利流畅执行的硬件配置要求，以及游戏中每关都以捉弄邻居，使其愤怒为目标的任务设定；如果不是亲历其中，相信很多玩家都不看就把它排除在选择之外。这或许正是对应了任天堂开创者山内大叔的名言：游戏的乐趣在于好玩。如果说到《地狱邻居》最吸引人之处，莫过于它的好玩。

靠捉弄别人来获得乐趣并不是一件好事。与大部分电影电视改编游戏以真实画面效果为卖点的设计相反，游戏设计者创造了一个卡通家庭作为《地狱邻居》的全部舞台，当然舞台的角色只有倒霉的邻居和捉弄人的你。游戏采用了电视剧以集和季进行单元划分的设计，因此伴随着游戏的展开，玩家可在卡通家庭中行动的场景也就变得越来越多，难度和乐趣自然也就各有不同，创意的出色也由此表露无疑。捉弄邻居虽然是一个看似简单的活动，但要在限定时间内捉弄成功，并获得电视机前观众的高分评价却是一个难度不小的过程。观众会为你的每一次捉弄成功给予分数，但如果你能在邻居上一次被捉弄怒气未消时，再给他一个捉弄，你将获得更高的分数评价，挑战在看似简单的模式设定中变得极具吸引力。大家如果之前对《俄罗斯方块》等游戏有过体验，相信会对这种独特而简单的创意所折服，特别是当倒霉邻居被捉弄成功后各种狼狈的形象一一展现在玩家面前时，实在是有一种让人忍不住喷饭的冲动，游戏滑稽搞笑的风格可见一斑。

对于别人生活的偷窥一直是个争议颇多的话题，但《模拟人生》等游戏的成功，无疑证明了这种需求的存在，于是当游戏的主角变为《地狱邻居》之后，偷窥也就成了一种满足需求的合理战术。由于是在邻居家中行动，不能被他发现不说，在游戏的后期，邻居还养了大狗和鹦鹉作为警报之用，因此行动中必须随时掌握邻居的各种动向，他头上不断浮现的各种需求也就成了我们判断他下一步行动的根据，他会睡觉、吃饭、看电视、洗澡、偷看屋外进行阳光浴的美女、呵斥把球踢入屋内的小孩，甚至还有着一些不为外人所知的个人秘密，而这也就构成了凶恶邻居的全部规律生活。玩家的任务就是在掌握了邻居生活规律之后，去破坏和打乱它。如果说《地狱邻居》以捉弄人为游戏的主题卖点，那么透过游戏的实际，你会发现在捉弄人的背景之下，游戏设计者通过把大多数人想做却不敢做的内容加入进去才保证了游戏的最终成功。

简单易懂？还是略显单一？

无论从怎样的角度来看，《地狱邻居》都可算是一款成功的游戏，它可让每位游戏者一旦投入就开始沉迷，并不自觉地希望通过一次次的尝试，获得更高的观众评价和更精彩的整人效果。或许是受制于游戏开发规模的影响，与那些传统的经典大作相比，《地狱邻居》不可避免地在长期的游戏之后出现了一些不大不小的问题，尽管这并不影响游戏本身的优秀。

正如前面所说，游戏的场景全部存在于凶恶邻居的家中，因此整人行动也围绕此来展开。不知是因为怕场景变换太多会让游戏的难度大幅提升，还是因为同名的电视剧集本身就发生在同一布景舞台之下，游戏中全部的单元关卡都是以此为舞台展开，这难免会让人感到有些单调。游戏本身没有难易度选择，因此如果玩家已然熟悉游戏中大多数的物品功用之后，难免会在后面的游戏中觉得没有新鲜感。

自由度的高低往往是衡量游戏设计者创意成功与否的关键。在《地狱邻居》中，由于整个舞台是开放的，因此玩家可根据邻居的动向来决定自己的行动。游戏中加入了观众欣赏度的设计，而这一设计又与玩家捉弄流程是否连贯和紧密相关，因此为了求得100%的游戏完成度，不可避免地在游戏中出现了固定的捉弄路线，并且只有按照这一路线进行行动，才能获得游戏的100%完成评价。这很大程度上影响了玩家长时间体验游戏的乐趣，不能不说是一种遗憾。

在今天热门续作大唱主角的游戏市场上，能出现《地狱邻居》这样完全靠创意取胜的游戏，不能不说是玩家的一件幸事。如果你已对游戏硬件反复的升级感到厌烦，如果你已对老套重复的游戏设计感到索然无味，如果你还曾记得《俄罗斯方块》时代那简单却悠长的乐趣体验，那么无论你是男是女，是老是少，只要有一台电脑，相信《地狱邻居》都会让你感到满意和快乐！ P

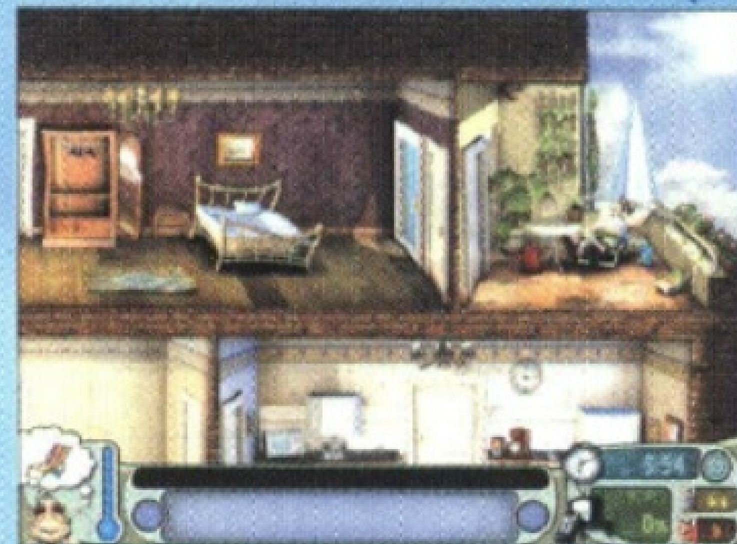
一次完美的整人流程：



如果把蜂蜜涂放在躺椅上怎样？



注意邻居的思想泡泡，他想到躺椅了……



他舒服地躺了上去……



哇！盖上了一层"蜜蜂被子"。





多么可怜的家伙啊！



对于那些“仙剑”的铁杆玩家来说，下半部分的攻略也许来得晚了一点，但是这并不影响我们制作这样一篇攻略的诚意。事实上，尽管制作本攻略的编辑尽了相当大的努力，但是仍然无法在短短的时间内将“仙剑三”的全貌展现给大家，“仙剑三”中还隐藏着许多秘密。可以相信，对于这样一款作品来说，铁杆们将这些支线细节任务全部开发出来是迟早的事。有些遗憾的是，在游戏后期我们仍然感到了剧情的一丝仓促，如果不是如此，这款游戏将会更加出色。但是在眼下，我们还是尽情享受这款已经足够出色的作品为我们带来的快乐吧！

■本刊编辑部 北四环组

总评 92



制作	上海软星
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：128MB RAM
显卡：16MB以上显卡
硬盘：1.2GB

第4话 玄冰刻悔空余恨 人神殊途徒自伤

来到无极阁内，见清微、长卿、紫萱三人都在，清微面色凝重，显然所说之事非常重要。原来清微打算找出遗落在锁妖塔内的镇妖剑来对抗邪剑仙，当年有个强大的天妖皇作乱，一名最受掌门钟爱的蜀山弟子携带镇妖剑将天妖皇引入锁妖塔中，天妖皇虽然被封印在塔内，但是这名弟子也因此牺牲，同时镇妖剑也遗失在塔内深处。若要取出，以蜀山弟子的身份前往会非常危险，很可能引来妖怪们疯狂的攻击。长卿主动请缨前往锁妖塔，却被清微以有其他任务安排而拒绝，紫萱和景天便主动要承担这个困难的任务，清微也允诺下来，蜀山派的重任，竟然就这样落在了两个外来者的身上。

先出门去准备一番，在无极阁外雪见叫住了景天，景天说起要去锁妖塔取剑的事，如此危险的任务怎能放心让他独自前去？雪见硬要同往，景天如何拗得过她？

接着来到前山的高级弟子房间找到龙葵，龙葵说身处在曾经囚禁了自己千年之久的锁妖塔附近，感到很是害怕。但是一听说雪见要陪景天去塔内取剑，龙葵也不顾一切地要求同行。返回无极阁内，与紫萱交谈后大家即可动身，蜀山五长老施法将大家送到锁妖塔顶端。一来到塔顶，龙葵便情不自禁地感到害怕，这里的对话选择可以增加龙葵的好感度。进入锁妖塔，一场艰苦的迷宫探索之路即将展开。

一开始的第九层有两个传送点，一个通往第八层西面，一个通往第八层东面。先开启正北方道符内的机关，而后开启其下方的另一个开关，从通往第八层西的传送点下去，第八层的蛊阵障碍要让紫萱来破解，通过西北方的楼梯，来到位于中央的传送点进入第七层。下到第七层之后，起始的地点位于一个十字形平台的中央，东南西北的4个方向的支路都可以探索。从这一层到达下一层有2种方法：第1种方法是找到机关开启，先从十字平台正北方向支路行走，打开正北方浮动板块的开关，返回十字形平台后，再沿正东方向支路前行，利用东北角上的活动板块到达前往下一层的传送点；第2种方法是沿十字形平台西侧方向的支路走到这一层的东侧，有一个冰晶女痴痴地站在那里，大家上去搭话，才知道她按照约定在这里等一个男人来带自己离开锁妖塔，但是已经等了300年都没有等到。景天忍不住告诉她，那个男人可能早已经死了，但是冰

晶女却不肯相信，便拿出一把钥匙给大家，让大家去帮她找到这个男人已经死去的证据。利用这把钥匙可以返回第八层，用其开启东南角上的密门，门内的传送点可以直接下到第六层去。另外在这里可以拿到另外一把钥匙，用这把钥匙进入西北角上的密门，可以得到琥珀和一个大宝箱内的宝物。

第六层需要利用跳跃来前进，走到缺口处时注意角色头上闪动的箭头提示，传送点在此层迷宫的中央位置。下到第五层，一开始出现在西北角上，此时应先走到东北方向开启第1个机关，沿路返回，此后迷宫正南方向下方会出现一块浮动板块，利用浮板来到此层中央的十字形区域（中心位置有存盘点），先利用东边的浮板开启东南方向的第2个机关，返回中央十字形区域后，利用西边的新出现浮板开启西南方向的第3个机关，开启机关后北方的浮动板块出现，然后乘坐这个浮动板块前往传送点离开。注意东北角地区可以找到一个大宝箱和紫萱使用的轰雷杖，不要错过了。

第四层的迷宫最难（通过顺序请参见示意图），这里由机关和浮动板块的固定区域和可以上升的平台两种地形组成，而所有的平台之间又有铁链连接。通过本层的要点是：先利用浮动板块，在固定的顺序下开启机关升起平台，然后通过平台到达传送点出口。第三层比较简单，主要是利用雪见清除毒瘴的能力来开路，经过2个存盘点后到达传送点。到达第二层后，分别开启4个机关升起几条铁链来连接道路，很快就可以通过。最后进入第一层，在这里见到一具插有剑的尸身，当大家走近拔出剑后，天妖皇突然出现。因为被蜀山弟子施计封印在此长达300年，见到因取剑前来的景天等人，天妖皇大喜，想要趁机脱离锁妖塔。一场恶战不可避免地展开了，但因为天妖皇的力量在这300年中大部分被化妖水所化，最终败在景天等人手下。胜利之后得到龙精石和镇妖剑，濒死的天妖皇提到紫萱曾经在这里放走一个叫“赤炎”的妖怪，但是紫萱似乎并不想对景天等人解说这件事，紫萱身上究竟还隐藏着什么秘密呢？在天

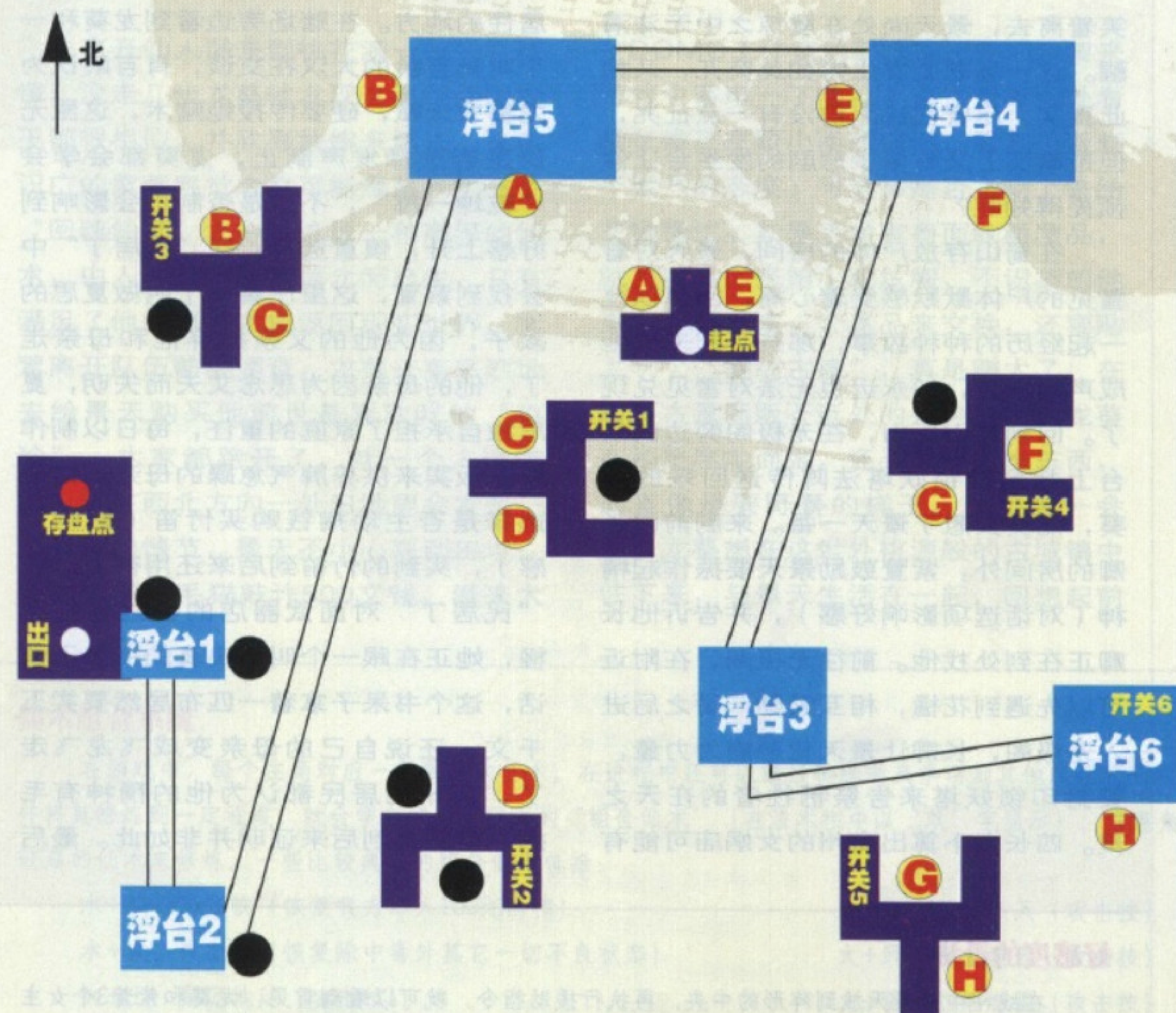


蜀山五老结法阵将景天等人送入锁妖塔中。



完成冰晶女的支线任务可是会带来一大笔收入的。

锁妖塔第四层地图



行走顺序为：

起点→A→B→C→开关1→D→开关2→返回D→C→开关3→B→A（回到起点）→E→F→开关4→G→开关5→H→开关6→浮台6→浮台3→浮台4→浮台5→浮台2→浮台1→走出第四层



天妖皇关于人与妖的高论令人悚然动容。



当惊觉最爱的人将要永远离去的时候，总是太晚。



这里就是草海的最后出口。



紫萱的秘密终于在这里揭开。

妖皇的尸身处可以找到一具骸骨，获取旁边的另一件物品可开启游戏系统中的“降妖谱”界面。如果携带这具骸骨返回第七层找冰晶女，就可以得到50 000文钱的酬谢（最好使用土灵珠回到第十层入口处，再到达第七层，这样比较快），不过这只是可选择完成的支线任务，仅提供有兴趣和有耐性的玩家去完成，毕竟重走一次锁妖塔实在是件令人抓狂的事。

从塔底法阵离开锁妖塔，景天发现龙葵不见了，原来法阵的符咒力量太强，由于龙葵是鬼，所以被传到更加远离锁妖塔的位置，还是先把镇妖剑拿去给五长老吧。不料刚刚走下楼梯，便见到蜀山已经乱作一团，一名蜀山弟子前来禀告，邪剑仙已经带领大批妖魔去了无极阁。众人赶紧前去增援，不料没走几步邪剑仙就出现在大家面前，他的意图是想要抢夺镇妖剑！景天让雪见赶紧拿剑去找五长老求救，自己与紫萱拖住邪剑仙，不料雪见刚刚跑到无极阁的门口，动作极快的邪剑仙却突然展开偷袭，趁雪见不注意的时候一掌重重打中了雪见的要害！辛辛苦苦才拿出来的镇妖剑落在了邪剑仙手中，清微道长刚刚走出无极阁，也被邪剑仙一剑穿心……这一切发生在电光火石间，当邪剑仙狂笑着离去，景天尚处在震惊之中无法清醒。这一场悲剧发生得如此突兀，又如此真实，尽管在这之前没有一点征兆，但是事实上又有多少悲剧的发生会让你预先得知呢？

在蜀山存放尸体的房间，景天对着雪见的尸体默默感受着心痛，回想以往一起经历的种种故事，那些听起来掷地成声的承诺，却永远也无法对雪见兑现了。回到蜀山后山，在无极阁旁边的祭台上找到被锁妖塔法阵传送回来的龙葵，龙葵安慰了景天一番。来到前山长卿的房间外，紫萱鼓励景天要振作起精神（对话选项影响好感），并告诉他长卿正在到处找他。前往无极阁，在附近可以先遇到花楹，相互勉励一番之后进入无极阁，长卿让景天化悲痛为力量，要封印锁妖塔来告祭牺牲者的在天之灵。四长老卜算出蛮州的女娲庙可能有灵珠的线索，需要经过草海前往蛮州。清微死后长卿需要坐镇蜀山，这个任务当然落到作为半个蜀山弟子的景天身上。从后山的出口下山去便到了草海。草海面积广大，分为上下两层，需要在两层之间迂回穿梭，经由下层的虫洞来到达新的区域（注意黑色的虫壳桥，这也是到达新区域的重要标志），最终找到离开的出口。在草海中，在洞外区域需要注意地上的深绿色水渍，一旦踩上去会中水毒，虫洞内的透明绿色物体也能产生同样的伤害效果，行走时务必小心。不过在这里借此锻炼一下补血类法术的等级也很不错，加“神”的药品就要备足了。最后的出口在东部，穿过一座虫桥后，在一个虫洞内能找到存盘点，这就标志着快要到出口了，离开虫洞看到外面的存盘点，这里就是出口。（在此场景中，如果走到正北方向的一个出口，会来到一个叫“星森”的场景，大宇上海软星的制作人撞仙、翼君、笑犬、失影、厌凉、彰危等人的搞怪形象将在此出现，此外还有阿弩、逍妖、灵耳等人，多次抓取他们，建议11次以上，还有不菲的收获。不用猜也知道，这定是制作者们的诙谐幽默之笔。）

来到蛮州，这里是善于用蛊的苗族居住的地方。在赌场旁边看到龙葵和一个叫肖百龄的大汉在交谈，肖百龄认为龙葵有天赋，硬要传授她赌术，这里无论是否选择发声制止，龙葵都会学会“乾坤一掷”，不过是否制止会影响到好感上升，慎重选择。在“民居丁”中会找到紫萱，这里住着一个叫做夏思的孩子，因为他的父亲抛弃他和母亲走了，他的母亲因为思念丈夫而失明，夏思独自承担了家庭的重任，每日以制作竹器贩卖来供养脾气急躁的母亲。这里选择是否主动掏钱购买竹笛（影响好感），买到的竹笛到后来还用得上。在“民居丁”对面武器店的旁边看到花楹，她正在跟一个叫杜良真的书呆子谈话，这个书呆子拿着一匹布居然要卖五千文，还说自己的母亲变成飞龙飞走了，蛮州的居民都认为他的精神有毛病，事实上到后来证明并非如此。最后

好感度的看法

在战斗中将景天放到阵形的中央，再执行援助指令，就可以看到雪见、龙葵和紫萱3个女主角对景天的好感度。在游戏中要时时注意，以便将自己喜欢的女主角好感度维持在最高。

进入城东女娲庙中，看到紫萱在和一位老婆婆谈话，没想到谈话内容竟揭破了紫萱身份的惊人秘密！原来紫萱作为女娲族的传人，乃是半神半人之身，已经不知道在世上生活了多少年。她的相貌一直不会变老，并跟一个男人已经有了三世缘分，二人还提到紫萱的丈夫上一世是个官员，尽管二人无比恩爱，还生下了一个小孩，但是不老的紫萱仍然只有眼睁睁看着丈夫变老死去，并在今世转生成为长卿。紫萱好不容易等他长大后找到了他，并让他再次爱上了自己。但是长卿作为蜀山弟子的身份和寻找灵珠封印锁妖塔的使命恐怕会对二人的缘分带来不祥之兆。紫萱正在修炼内丹，想让长卿服下后飞升成仙以便跟自己长相厮守，但是她跟长卿上一世生下的孩子就只好用灵力控制住生长，以免她长大吸收母亲的灵力，紫萱就会很快死亡。尽管紫萱心中愁苦，却又无可奈何，只能决定有朝一日完成女娲族的使命，为天下苍生牺牲自己的生命后，让女儿能够正常长大。听完这一番惊心动魄的对话，景天走入庙中，丝毫不提刚才听到的事，跟老婆婆行过礼后，参观一下女娲庙就离开这里吧，下面可以从北方的出口前往灵山仙人洞。

灵山仙人洞共分为3层，第一层和第二层都要开启机关用桥梁来连接断开的道路以走到出口。第一层的出口在东南部，需要分别开启东南、西南方向的两个机关到达；第二层的出口在东侧，需要踩4个机关，将石桥升起后连通道路即到达。从第二层离开就到达了水幕厅，这里有一个银眉妖狐正在号令众妖，想要率领他们去攻打蜀山，释放锁妖塔中的妖怪，可惜众妖全部都是和平主义者，没有一个有血性的表示赞同。景天趁机跳了出来，想以蜀山弟子的身份令群妖俯首，众小妖摇旗呐喊，但是没有一个敢主动上前开战，无奈银眉妖狐只好亲自上阵。妖狐擅长雷属性攻击，实力不弱，打败他后可以得到龙精石。由西方的出口离开到达第三层，这一层非常简单，出口在西北方，很容易就能到达，不过有几个大宝箱最好能去拿一下。





糟糕！这一击被银眉妖狐给躲过去了。

第5话 回魂梦中难遂愿 黄泉路上亦生情

离开仙人洞来到桃花源一般的古城镇，没走几步龙葵就发现这里跟姜国的王都很相似，并欣喜地跑来跑去。见多识广的紫萱察觉大家可能是落入了一个“回魂仙梦”之中，这是一种高深的仙术，由人的某个执著信念而产生，只有满足了他的愿望才能返回现实世界。紫萱离开队伍前去调查，龙葵兴高采烈地去给景天购买他前世最喜欢吃的“捣珍”。大家都跑开了，就一个人逛逛吧。（在西北方向一处田地里会发生一个有趣的情节，景天不小心踩到田地，会被郭馍和毛猫敲诈500文钱，看来大宇DOMO工作室的郭大魔王闲暇也要来游戏中客串一下喽。）在古董摊贩处看到花楹正在跟小商贩谈话，看到小贩颇不客气的态度，可选择是否主动上去给花楹帮忙。如果手中有兽面纹爵赝品，就可以拿出来给小贩炫耀，不识货的他更主动要求拿一个真品来交换，还要贴上一个“蟠纹古镜”，真是赚大了！在距离古董商贩不远处的果树林中，龙葵在那里席地而坐，还买了一大堆东西，简直像是要野餐的样子。陪她聊一会儿，龙葵想在这世外桃源般的古城镇中住下来，与景天生活在一起，回想起前



但愿这宁静的一刻能够永恒。

大地图终于开启了。

仙术组合系统

在游戏中，每个主角对应一种属性的仙术，在进程中还可以通过特殊道具学习到其他属性的仙术。当一个角色合理搭配两种属性的仙术，并将其修炼到一定程度，就会学会威力更强大的“组合仙术”（在法术栏中以“双”字显示）。注意角色选择第二种仙术时，最好能选择属性值较高的仙术来修炼。一些比较典型的组合仙术包括：

水+风：风露饮（恢复我方单人100%的精）
水+火：灵血咒（恢复除中毒外其它一切不良状态）
火+土：星沉地动（攻击技）
冰+雷：赎魂光（我方单体复活，同时恢复大量精）
水+风：风雪冰天（攻击技）
火+风：举火燎天（攻击技）
火+雷：烈焰燃雷（攻击技）
雷+土：天魔附体（增加我方单体武、防、速、运）


这位老兄难道转世做了“仙剑三”的开发人员？


赵无延舌绽莲花，拿他没有办法。


火鬼王就是要用冰来对付。


没想到这样一个魔王居然如此搞笑。

世种种未能兑现的承诺，景天答应当一切了断后，这次绝不爽约。龙葵拿出古型铲币给景天，还有给景天买的礼物“青铜古剑”，这里的对话选择会影响好感度。来到“民居丁”中看到了紫萱，这里的男主人竟然是蛮州小男孩夏思那个出走的父亲！他因为不能忍受自己妻子的态度而来到了古城镇，并在这里重新娶妻。紫萱劝他回家去看看自己的妻儿，但是对方却不愿意，这时景天可以选择是否主动拿出在蛮州夏思那里买到的竹笛（影响紫萱的好感度）。最后对方传授了“玄天异果”的合成方法，这种果子可以用来治疗眼疾，以此补偿夏思失明的母亲。最后来到镇长家，紫萱正在跟镇长谈话，了解到这个镇的一些由来，最后镇长表示可以送大家返回现实世界，只要找到龙葵，一起到祭坛去即可。离开镇长家径直前往祭坛，看见龙葵和紫萱都早已等候在那里了，镇长说只要默想要回去的时间和地点，就能把大家直接送到那里。景天却突然想到如果时间倒退到蜀山雪见被杀死之前，如果自己不让雪见担负送剑的责任，那么是不是就可以挽救雪见的性命呢？这时镇长施法，在一阵光芒中大家从祭坛上消失……

（此后，会有两个不同的情节发展，玩家会看到其中之一：

1.景天重又回到蜀山夺取镇妖剑的时光轮回中，此时景天变更了自己的决定，没有将镇妖剑交给雪见，但在与邪剑仙对决的过程中，雪见依然奋不顾身为景天挡住了袭来的一剑，倒在心爱的人的怀中，景天问到何苦如此选择时？雪见说：“这也许就是喜欢吧！”彼此两情相悦的景天和雪见才真正第一次向对方表白，可惜为时已晚……龙葵看到了雪见的灵魂，并告诉景天，如果有灵魂就有复活的机会，应设法前往鬼城酆都进入鬼界。

2.在朦胧中，景天却看见龙葵来到了自己面前，并告诉自己这里是就是姜国的王宫，而敌人大举进攻，姜国已经朝不保夕。龙葵主动表示愿意以身殉剑来挽救姜国（这里的对话选择影响到好感度）。正在迷惑之间，龙葵突然又变成了那个狡黠的一半，她告诉景天只有满足蓝衣龙葵的愿望才能返回现实，并骗得景天亲口说出了“我喜欢龙葵”的话。正当红衣龙葵高兴之际，景天突然见到了雪见正在呼救的景像。）

一阵光芒闪过之后，终于回到了现实。景天发现自己身处蛮州城外，而紫萱和龙葵都在旁边，龙葵证实雪见的灵魂现在的确可能就在鬼界，如果前往鬼界将雪见的灵魂带回来，雪见就有可能复活。大家决定先去蜀山看雪见的遗体是否保存完好，在出发前往鬼界。蜀山

装备冶炼系统

在鬼城酆都西北角上有个冶炼密室，可以用“怪物尸块”和“矿石”这两种类别的道具合成冶炼装备，如果组合搭配得好，完全有可能炼出一些超级装备来。矿石可以在宝箱中取得，尸块的取得比较麻烦一点，必须在战斗中用专门的技能打死相应的怪物才能取得，注意如果想要打落尸块，我方的阵形中央还不能站人。如果想要详细了解相关事宜，可以到蓬莱岛大殿前的NPC那里去咨询。下面列出一些有效的合成方法，“+”前面的物品为尸块，“+”后面的物品为矿石（以下资料没有经过全部验证，仅供玩家参考）：

武器

妖树刺（在古藤林用“炼狱火雨”打倒古藤精）+寒魄月光石→双龙绝命针（雪见）
碎流星（在蜀山故道二用“罡风惊天”打倒赤脚大仙）+赤铜矿→天玄神刃（紫萱）
绿玉骨（在蜀山故道二用“雷动九天”打倒邢天）+流彩尖晶→圣灵天煌杖（紫萱）
混沌舍利（在海底城用“炼狱火海”打倒巨石人）+琥珀→星辰剑（长卿）
寒铁精+黑耀岩→三刃封魔枪（长卿，两种矿石合成）

甲类

逍遥草（在蜀山故道用“流星火雨”打倒柳仙人）+火烷→逍遥仙袍（景天）
鬼蛛网（在锁妖塔用“举火燎天”打倒人形蛛）+火烷→九阴穹光衣（雪见）
仙蝶蜕（在蜀山故道二用“倾国银弹波”打倒蝴蝶仙）+万年木变石→广袖流仙裙（龙葵）
魔鸟翼（在锁妖塔用“倾国银弹波”打倒羽民）+火烷→九重天后裙（紫萱）
神兽革（在海地城用“风雪冰天”打倒帝江神兽）+火烷→天帝祭服（长卿）

距离虽远，但是心情极佳的红衣龙葵（估计是骗景天表白后心中得意）主动传授御剑飞行之术，在魔剑养成界面内右上角的“一剑飞天”标志选择御剑飞行的指令，大地图同时也开启了。大家御剑飞到蜀山，进入高级弟子房间后，跟看守的弟子对话，了解到雪见的遗体在冰室中保存得非常好。大家决定立刻前往鬼城酆都，寻找进入鬼界的办法。在此之前景天决定先跟花楹道别，走到前山东侧的桥上就会遇到花楹，花楹将一颗五毒珠给了景天，并要求一起前往鬼城，但是景天却不放心而拒绝了，花楹气愤愤地飞走了。下面再选择御剑飞行，打开大地图，东北角上已经多了酆都的图标。

来到酆都，这里果然充满了与鬼界相邻的特殊气氛。在入口处不远的一家算命摊子上，号称“铁口神断”的相士居然把骗术用到“铁公鸡”景天身上，还找他索取两千文的算命费。这时龙葵会及时出现，将计就计也算计了相士一把，成功地解救了景天（选择是否主动提醒龙葵不要上当会影响好感）。在青阳居药店内看到一个青年想要买首阳参，却被药店老板婉拒。这时到民居乙中可找到紫萱，她正决定要冒风险为江家小姐除蛊（选择关心紫萱是否能安全会影响好感）。除蛊成功后紫萱习得“吸精蛊”，顺便还了解了江家的一个感情故事。在青阳居对面的酒馆里，老板黄纪得在跟花楹讲解一个“青蚨还钱”的小法术，景天知道这个法术只是书上的传说，选择是否直说这是假的会影响花楹的好感。如果直接告诉老板这是做白日梦的话，景天会耍个小花招让老板大为崇拜，因此得到500文钱的感谢。在酒馆外的地上可找到一个上面写著“阴差”的令牌，刚刚拾起来，就有一个獐头鼠目叫赵无延的家伙冲到景天面前，硬说这是他自由通往鬼界的令牌，还说他有一道服下就可以魂体分离进入鬼界去“观光”的“离魂汤”，景天救雪见心切，便想购买。但是赵无延一开价就是5万文，这时的对话选择导致景天会用3种不同的价格买到离魂汤，从上到下依次是3万文、2万4千文、2万文。应该选哪个想必玩家都心中有数了。最后，酆都西北角上有地下冶炼石室，手里材料丰富的玩家可以去那里打造装备。

回到客栈，紫萱正和老板娘麻婶谈话，麻婶说子时在城门口会有鬼门开启，只要届时前往就可以通过鬼门到达鬼界了，而那个离魂汤完全是赵无延骗钱的玩意儿。景天一喝果然如此，一向自诩精明的他今天上了这个大当，不由得怒火冲天。在客栈中花50文来休息，起来后再与紫萱对话，时间已到，大家直接来到城门口，鬼界入口果然已经打

盔类

魔鼎铭文（在神魔之井用“雨恨云愁”打倒魔鼎）+绿松石→九龙紫金冠（景天）

玄女血石（在神树用“举火燎天”打倒散花天女）+黑耀岩→九天玄女冠（雪见）

碎如意（在蓬莱迷宫用“三昧真火”打倒如意仙童）+绿松石→天魃圣泉冠（龙葵）

灵蛇蜕（在锁妖塔用“星沉地动”打倒半人蛇）+赤铜矿→梦华天蛇冠（紫萱）

猩魔角（在剑冢用“雷动九天”打倒魔猩猩）+镇海青金石→瑞日临天冠（长卿）

鞋类

白虎皮（在锁妖塔用“万蛊蚀天”打倒白虎）+昆仑紫鸦乌→混天神鞋（景天）

双飞翎（在锁妖塔用“流星火雨”打倒失羽）+火烷→踏云靴（雪见）

龟甲（在船·长江用“飞岩术”打倒　龟）+火烷→赤玉履（龙葵）

雪蛇筋（在古藤林用“风卷尘生”打倒蛇女）+火烷→雪虹鞋（紫萱）

魔触手（在???用“泰山压顶”打倒魔眼）+火烷→荡魔战靴（长卿）

饰类

冰魄晶（在锁妖塔用“倾国银弹波”打倒冰晶女）+绿松石→冰晶戒指

魔狼齿（在九顶山用“天雷空破”打倒利齿狼）+黑耀岩→狼齿链

残牛角（在???用???打倒敖耶神牛）+赤铜矿→魔兽角

摄魂眼（在锁妖塔摄魂眼用“倾国银弹波”打倒五帝之首剑）+赤铜矿→天冥宝戒

幻香花蕊（在古藤林西南用“天雷空破”打倒花精）+琥珀→封神结

蓝幽羽（在剑冢用“罡风惊天”打倒雷音鸟）+黑耀岩→追风头带

死灵骨（在神魔之井“幻鬼三叠杀”打倒魔爪）+绿松石→镇魔锤



高山滑雪，其乐无穷。



龙葵终于将要拥有真正的身体。



还是鬼魂的雪见怎么能被岩缝给夹住?



小孩子最好不要随便走进妓院这种地方。


也许这时候并不应该去打扰紫萱。


水碧与溪风这一对伉俪令人既羡慕又敬佩。

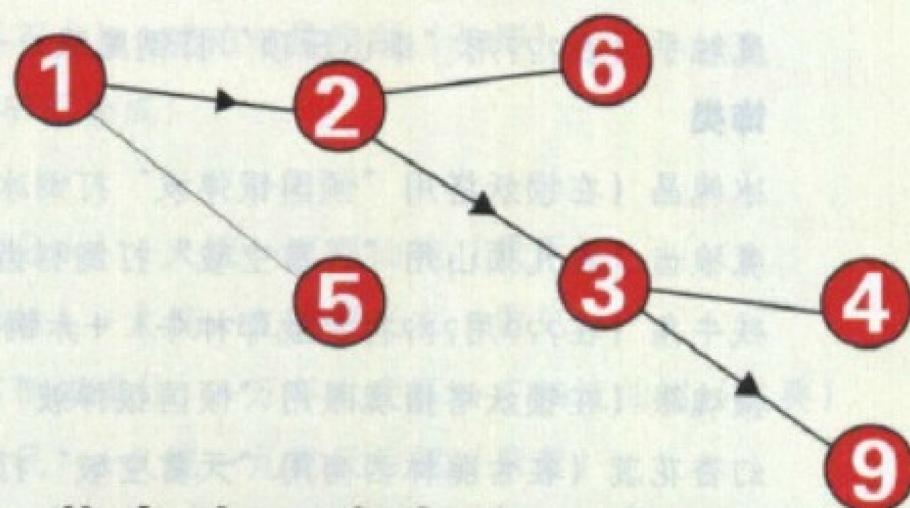

最后龙葵为景天献身的一刻。

当铺经营系统

在游戏后期可以御剑飞行之后，随时返回渝州当铺，会发现原来的永安当铺已经倒闭了，在东南部又由丁叔新开了一家新安当铺，这时可以跟丁叔交涉，进行一些当铺的经营活动。先进行投资，如果投资到了一定程度，当铺成为丙级之后就可以获得分红，还可以增加新的活动，例如收购奇珍异宝，运气好的话可以得到金蚕王或永久增加属性的属性石等等。如果继续投资，直到当铺成为甲级，也就是成为当铺的老板，就可以开启当铺内院一间景天的古董专用陈列室。在游戏中有很多地方可以找到各种古董，等收集到了一定数量，将陈列室摆满之后，就可以得到“千秋万载，一统江湖”的评价（东方不败？）。

开。紫萱让景天和龙葵先下去，自己留下来善后看护众人肉身，这时紫萱突然发现有人躲在暗处，大家立刻戒备，不料从树后面飞出来的却是花楹。寻主心切的花楹率先一头扎进鬼界的入口，没奈何的景天等人只好跟着也跳了下去。来到鬼界外围，景天发现龙葵和紫萱都走散了，只好先四处去寻找她们。在不远处先找到了花楹，她正在跟一条白龙谈话，景天凑上去一听，才知道这条白龙原来是东海的鲛人，因为和人类相恋而在人间成亲生子，但她的丈夫很快就死去了，有三千年寿命的她只好选择离开人间，在蛮州遇到的书生杜良真，其实就是她的儿子（这里选择如何回答鲛人可影响花楹的好感度）。来到东北方向的角落，看到龙葵正在指示几个鬼帮她寻找雪见，看来有千年道行的龙葵在鬼界相当吃得开。很快就有鬼回来复命，说阴差的屋里关了一个女人，应该就是雪见。走到中央地带刚才不能进入的那间屋子，景天叫门后有人来开门，没想到这间屋子的主人竟然就是赵无延。正好新老账一起算，景天搬出离魂汤骗人的事件，不料赵无延老奸巨猾，丝毫不动声色，一番花言巧语说得景天动摇起来，几乎又相信了他。这时候突然听到楼上有响动，景天一马当先冲了上去，果然在床上发现了被绑住的雪见！二人见面，雪见忍不住激动飞进了景天的怀抱里。这时候赵无延趁机想溜，却被景天瞅见，赶紧将他抓住，憋了一肚子气的雪见硬要杀了赵无延（这里已经是鬼界了，杀了他有什么区别么？），赵无延见势不妙，赶紧转移矛盾，讨论起雪见困在他床上半个多月，清白受损的问题来。景天刚刚有点担心的样子，雪见就发起了小姐脾气，认为景天不相信她，扭头跑了出去。景天顾不上找赵无延算账，赶紧追了上去。

在奈何桥上追上雪见，她正要往轮回井里跳，这次看来居然是来真的了！幸好龙葵及时出手，将雪见拉了回来。景天就像抓住救命稻草一样搂住雪见不肯放，在景天的怀抱里，雪见终于被软化了。事实上赵无延虽然有些品行不端，但对雪见倒还没有太不礼貌的行为，经过这一番波折，大家突然想起了紫萱，这时听说有个紫衣女子向“熔岩地狱”的方向跑去了，大家也赶紧跟了去。走西侧的出口来到熔岩地狱，果然见到了紫萱，她告诉大家此处的酷热可能是因为熔岩地狱的火鬼王手中有火灵珠的缘故。进入熔岩地狱，紫萱施法用水灵保护住大家不受火焰伤害。熔岩地狱共分4层，这里有相当多的传送点和岔路，不过由于到达出口的走法不止一种，所以也不是很难。在第一层需要通过跳越一些小丘前进，在小丘上会中火毒，不过也有一些不错的道具可以拿。第二和第三层的迷宫都不难，到四层注意利用板块移动，很快就能到达火鬼殿。终于见到了火鬼王，这个以熔岩地狱为屏障与阎罗鬼王分庭抗礼的家伙并没有想象中的魔王气质，而是一副邋遢的山大王派头。火鬼王拒绝交出火灵珠，只有使用武力让他低头，将其打败之后得到火灵珠和龙精石。从旁边的传送点返回鬼城外围，跟小鬼们对话，得知鬼王已经发现有外来者闯入，正要捉拿景天一行人。大家只有走东侧的黄泉路来寻找返回人间的道路。黄泉路共有9层，每层有两个往下一层的出口（可通过推动机关石块开启和关闭出口），而且每层几乎都有一个小鬼可以给大家提示，其实走法非常简单（请参考路线图提示），从第三层就能找到直接到达第九层的通道，如果参考小鬼的提示反而可能把人弄糊涂。最快速的走法就是第一和第二层都走左面的门，第三层走右面的门，这样就能直接下到第九层，在第九层的出口处有两个鬼差把守，实力不俗。打败他们得到龙精石后终于返回人间，大家御剑飞回蜀山，来到存放雪见遗体的房间，却发现遗体失踪，来到无极阁与长卿对话，却得知在这段时间里，邪剑仙佯攻锁妖塔，实际上却是为了把雪见的遗体抢走，邪剑仙没有身体，看来他是觊觎上了雪见的神树之体。来到无极阁，长卿告诉大家邪剑仙可能躲在西北的雪山内，马不停蹄又要出发了。



黄泉路正确走法示意图

第6话 有缘无需重生死 逍遥何必羡神仙

御剑前往西北方向的雪岭镇，这里的民风十分奇怪，居然许多家庭里都豢养了一些小妖怪，并且相处十分融洽。在客栈中可以见到老板娘正在给花楹做酒酿圆子，谈话中了解到老板娘意兰喜欢厨艺，当某日她决定用胎盘来做菜时，被镇上的居民误会为她爱吃人肉，纷纷疏远她，连她的丈夫也因此抛弃她而去。离开客栈，在小镇东侧见到紫萱在跟一个毒菌妖怪谈话，如果选择走上前去的话，毒菌妖怪就会迅速消失不见。在西侧的一个小帐篷内（民居戊）又见到了花楹，她正在跟一个叫杨文的男子谈话，这个男子竟然就是客栈老板意兰的丈夫，当年他抛弃妻子离开雪岭镇，后来当他终于明白自己误会了妻子之后便返回小镇，但是他又不敢主动去找意兰，便在客栈附近偷偷居住下来。景天和花楹都鼓励他主动去找自己的妻子，最终将这对夫妻重新撮合在了一起（是否完成这个事件会影响花楹的好感度。另外，在小镇西南的树林处会遇到《阿猫阿狗》中的大米，它会告诉你即将推出《阿猫阿狗二》的消息，并为你指点"明星之路"）。从小镇的入口处（即出口）离开，来到冰风谷内，前面出现了一个大斜坡。龙葵建议景天用御剑术滑行下去，这是一个很有趣的小游戏，用鼠标右键来控制跳跃障碍，用连击鼠标左键来加速前进，后面会有大雪球滚过来，一旦被雪球追上碾过，小游戏就结束了，但是并不影响游戏的主线进程。在尝试过一次后景天很是兴奋，高兴得大喊大叫，不料居然引起了雪崩，紫萱首先跌下了悬崖，正当景天也跟着跌下去的时候，龙葵竟然伸出手来拉住了景天！虽然最终二人还是一起跌了下去，但是龙葵在那一刹那的确是拥有了真实的身体，而坠地后因为受伤流出的几滴血迹也说明了这一点（对话选择影响好感）。现在二人位于冰风谷的



最后雪见为景天献身的一刻。

东部，出发去寻找其他两人，没走几步就看见了雪见，她又因为景天没有早点来相救而小小发了一下火（对话选择影响好感，不过奇怪的是，现在的雪见是个灵魂，怎么会被岩缝夹住呢）。紫萱也在不远的地方，虽然有一道沟壑拦路，但是雪崩已将沟壑填平。与紫萱汇合（对话选择影响好感），通过冰道上的滑行找到了西北角的出口，来到了冰风谷西部。通过西部的方法大致和东部相同，需要通过震动引起的落雪来填平沟壑，藉此前进。穿过西部以后，在冰河边上看到了邪剑仙，雪见的遗体也摆放在一边。

景天决定自己跳出去引开邪剑仙的注意力，雪见趁机去跟自己的身体合二为一，完成复活过程。计划实施得相当顺利，当邪剑仙发现不对时，雪见的灵魂已经进入了身体内，终于起死回生了！恼羞成怒的邪剑仙扑了上来，这一场战斗虽然可以取胜，但是仍然以大家不敌邪剑仙的情节结束。危急时刻，重楼突然出现！邪剑仙虽然强大，但是在更厉害的重楼面前却不敢有所举动，只好灰溜溜地逃走。重楼十分关切地治好了紫萱的伤势，又在景天的要求下治愈了龙葵，最后还让景天领悟了"倾国银弹波"的绝技，便扬长而去，真是神龙见首不见尾。大家正准备离开这里，霹雳堂的罗如烈突然出现！这一场战斗无可避免，好不容易打败了罗如烈，想不到他居然又变身成为怪物，这一场战斗更加艰难，终于将变身后的怪物打败，但是罗如烈居然没有一点倒下的迹象，而是变得更加可怕！大家都已无力再战，这时候花楹忽然像箭一般地飞了出去，一头将罗如烈撞入冰河之中，雪见的大仇终于得报。

这一行没有找到水灵珠，而邪剑仙和罗如烈也没有将镇妖剑带在身边，大家决定再回蜀山去打探消息。从北面的出口出来，来到蜀山无极阁内，长卿坚持当务之急是找到水灵珠封印锁妖塔，镇妖剑可以日后再议。有消息说在安溪有人见过两位水神，好像与水灵珠有些联系，下一个目的地就是安溪了。大地图上已经有了安溪的图标，只需御剑前往即可。安溪是一个海边小镇，居民大多打渔为生，在小镇西侧的林太守坟前，可以看到紫萱在这里默


终于打败了邪剑仙这个魔头。


这里是新仙界第二层重要的地点。


重楼这样的酷哥也会讲冷笑话啊……

默凭吊，选择是否询问紫萱坟内人跟她是什么关系会影响到好感度。虽然紫萱并没有明言，但是只要进入旁边的一所民居，跟民居内的老太太对话，就可以猜出坟内埋葬的正是紫萱上一世的丈夫，也就是长卿的前世！如果身上带有青瓷熏炉的赝品，在小镇中央地带会看见雪见跟一个叫任丹青的青年对话，雪见误以为任丹青轻薄自己，实际上他是嗅到了景天身上青瓷熏炉散发的香味。这里可以用赝品的青瓷熏炉换得一个真品，还能得到5460文钱。来到海边和龙葵交谈，龙葵说看到海中有一个小岛，大家便决定一起御剑飞上去玩耍。御剑飞到海底城内，这里金碧辉煌，龙葵正在欢喜，却被雪见开起了玩笑，这里的对话选择会影响雪见的好感度。下到海底城的2层，这里的地图很大，不过并没有多少岔路，注意不要走回头路很快能找到下一层的入口，两条龙的背上各有个大宝箱，可以上去拿拿。下到第3层，先让景天开启四面的门，分别到4个角上的圆形屋内踩动机关，再回到中央出发点踩上去，进入第4层。第4、第5两层的地形都相当简单，在第5层见到了两个水神，其实他们分别是来自神界和魔界的水碧和溪风。水碧一眼认出景天来自于神界，并出手切磋了一下武功，这一仗十分困难，最终大家打了个平手。水碧说起她当年为了捉拿犯天条的飞蓬，与重楼的助手溪风相遇并一见钟情，二人为了躲避神界的追究而私奔，并度过了千年的快乐时光。但是最近发现安溪海底的火山即将爆发，二人为了拯救万民，决定牺牲自己的性命来压制火山爆发，哪怕来世的轮回无法再聚。水碧将圣灵珠赠与景天，便与溪风一起牺牲。这时候神界派来捉拿二人的巨灵神也已经赶到，这一仗自然是景天等人接下，巨灵神甲的攻击力极高，很有可能一起出手一次就能将我方一名队员打死，要多用加防御的法术和药品，另外给对手下软骨浆也是不错的办法。将巨灵神甲打退之后又要面临一条帝江神兽，取胜之后方可返回安溪。

在安溪客栈2楼的房间内，会看到花楹跟一个叫王彝的仆人谈话，他的主人沈家公子跟一个姓郭的民家少女幽会，他来带这位郭小姐去见公子，不料这郭小姐却意外中了蝎毒，帮忙解毒可以影响花楹的好感度。事后在民居甲内还可以见到这件事情的后续，原来这个公子早已厌倦了郭小姐，蝎毒就是他放的，并且将罪责推给了王彝。在东北边的一所房屋后面，景天和雪见偷看到柳兰跟秦飞扬在讨论剑冢的事情，不料这二人说着说着竟然亲热起来，雪见跟景天看着也不由得一阵心动，雪见毕竟是女孩子，一害羞就转身跑掉了。来到安溪的出口处，突然被守观叫住，他带来邪剑仙也即将到剑冢去重铸镇妖剑的消息，事不宜迟，必须赶快前去阻止。大地图上已经多了剑冢的图标，大家御剑飞去。

剑冢分为上下两层，上层有4个机关，依次解开前进即可。下层分为东西两部分，入口在东部，通过西部之后到达东部的另外一部分，出口就在东部这边。注意到了下层之后就尽量不要返回上层，免得地图上的敌人又会重新刷新。在下层龙葵发现剑冢其实就是姜国王宫，也就是说剑冢的铸剑厅也就是景天上一世用来炼魔剑的地方。来到铸剑厅边，发现邪剑仙已经先到了这里，没想到狡猾的邪剑仙先布下了"蚀筋销骨散"，令景天等人丧失了战斗力，并将魔剑也夺了过去！邪剑仙用两把剑炼出了一把新的邪剑，然后给景天以致命的一击！这一击直将景天钉到了墙上，然后邪剑仙狂笑着离去。当诸人恢复之后，发现景天已经奄奄一息，红衣龙葵要让雪见牺牲自己，用神树之实来救活景天，而蓝衣龙葵却主动表示愿意牺牲自己的千年道行以换取景天的性命。正

大地图开启后的部分支线任务

御剑飞行的功能开启以后，可以返回地图上曾经去过的一些城镇，这时会遇到一些原来不能遇到的支线任务，试举几例如下：

渝州丁小侠偷取木剑事件：完成黄泉路的主线剧情以后，御剑飞往渝州，点取渝州西南的告示板，会发生丁木匠的儿子丁小侠突然偷走景天身上木剑的情节。乘木筏到渝州北部，行至西面竹林，当丁小侠与龙葵对话后，他不肯还剑。接着到渝州东南（由渝州西南过桥）的民居丙，得知丁小侠拿木剑独自出城去打妖怪，到壁山帮助丁小侠，最后回到渝州北部的竹林跟丁小侠对话就能够习得紫菁玉蓉膏的制造法。

仙剑客栈的由来：在渝州西南的逍遥客栈内，与老板李澜对话，得知他乃是侠盗李寒空的后代，景天把摘星手套还给他，顺便为李家的后代取名为李三思（即李逍遥之父），并将客栈命名为"仙剑客栈"。

德阳海棠精事件：在德阳一间海棠树后面的屋子内，与苑勤及其爷爷对话，出屋子后遇到雪见及海棠精，得知要取得天香续命露才能救爷爷的命。之后将续命露拿入屋内，再出屋点海棠树，海棠树会教一招"绿波红露斩"给雪见，作用是吸取敌人的精。

德阳冯子俊事件：在德阳，海棠精斜对面有条路会通到水井，水井旁见到龙葵被一个女水鬼缠上，之后帮水鬼送手帕给城东冯子俊，冯子俊便发疯了。冯的屋子在海棠精往南去第2间就是，与其对话后返回水井，再回冯家安慰其妻子。之后景天习得特技"鬼炼狂魔"，作用为使敌人全乱。

游戏中有趣的支线任务还有很多，有耐心的玩家可以自行发掘。

在抉择之际，雪见将镇妖剑和魔剑摆在景天面前，让意识模糊的景天自己选择，如果景天选择镇妖剑，那么就要牺牲龙葵；如果景天选择魔剑，那么雪见就要再一次牺牲。究竟怎样选择？

如果打到这里这二人与景天的好感度都不高，就会出现让玩家自己选择的选项。如果好感度到了一定程度，就会出现景天自己选择的剧情，而这个选择也将影响到最后的结局（我们打到这里是电脑自己选择了镇妖剑，龙葵为了拯救哥哥的性命，毫不犹豫抱着魔剑跳入铸剑炉，牺牲自己的千年道行，也放弃了即将拥有真正身体的希望，前去投胎转世）。景天醒来后尽管悲痛欲绝，但是眼下还有艰巨的任务等着他去完成，那就是前往蜀山阻止邪剑仙最后的疯狂计划。从旁边的传送点离开，御剑飞往蜀山。这时蜀山上已经乱成一锅粥，邪剑仙正在锁妖塔边耀武扬威。先在前山的经楼旁与长卿汇合，大家一起赶往锁妖塔与邪剑仙进行最后的决战！这里的战斗将会是到目前为止的最大考验，四长老与长卿结法阵对抗邪剑仙，却仅仅将他的剑气摧毁，四长老反而被邪剑仙打倒，真正的战斗留给了景天等人。接下来有3场恶战，首先打败普通形态的邪剑仙，然后邪剑仙控制了四长老的身体，将被控制的四长老打败之后，邪剑仙会融合五长老的力量以究极形态出战，注意多多使用辅助道具，尽力去打败这个魔头吧！

打败邪剑仙之后，可能迎来以下两种结局中的一个：

结局1：紫萱结局（前提是紫萱的好感度为最高）。四长老死前将掌门之位传给长卿，紫萱明白已经没有希望跟长卿长相厮守，便将一直在体内苦炼的内丹吐给长卿，让长卿飞升成仙。紫萱正准备牺牲自己，用五灵珠来修补锁妖塔时，重楼及时出现救下紫萱，并耗费自己的魔力将锁妖塔修补成功，然后重楼也失去了力量，在数年内都将是一个普通人类。重楼定下了与景天决斗的约会，便扬长而去，不愧是“仙剑三”中最潇洒的男人！数年后在女娲遗址，重楼在紫萱的家门口找到景天，这几年来景天就住在距离紫萱家半里之外的地方，并不时过来照料紫萱和她与长卿前世生下的女儿。重楼约景天稍后去他家饮酒，便先行离去，而雪见或龙葵的下落交待不详。

结局2：花楹结局（前提是花楹的好感度为最高）。在铸剑厅时景天选择了魔剑，雪见牺牲。紫萱为修补锁妖塔牺牲了自己，迟来一步的重楼怒不可遏，想将蜀山毁灭以发泄胸中怒火，龙葵上前阻止重楼，却被气头上的重楼一击打死。但是重楼立刻醒悟过来，虽然表面上仍然不可接近，但马上施法将龙葵复活，顺便还将两个龙葵分离开来作为致歉。数年后，龙葵返回古城镇去（原因不详），景天一个人在江湖中流浪，偶遇小女孩形象的花楹，二人从此结伴行走江湖。

如果以上两种结局没有出现，将会出现重楼挟持雪见或龙葵（谁活着就是谁）要求景天前往新仙界与他决斗的剧情。御剑飞往新仙界，与雪见或龙葵谈过话去找重楼。新仙界分为两层，迷宫非常简单，第一层的传送点在东南角上。来到第二层，直接从平台西北角上的阶梯走上去，一条路走到头通过攀爬长藤就可以到达第三层，与重楼的决斗当然最困难，第一次打倒重楼后他会变身，战斗力更加恐怖，而我方只有景天一人。无论如何，全力去争取胜利吧！因为只有战胜重楼，才会迎来最后的大团圆结局！

结局3：雪见结局（前提是雪见好感度最高，铸剑厅时龙葵牺牲，最后的决斗输给重楼）。决斗失败之后景天返回人间，到处寻找雪见，数年之后，终于在二人曾经约定的渝州竹林相遇，这时雪见身边还有一位小女孩，竟然就像是转世投胎后的龙葵……

结局4：龙葵结局（前提是龙葵好感度最高，铸剑厅时雪见牺牲，最后的决斗输给重楼）。决斗失败之后景天返回人间，而龙葵体内那妖媚的另一半也主动离开，因为景天已经足够可以保护龙葵。临走之前，她叮嘱龙葵道：“喜欢他就一定要说出来……”

结局5：完美团圆结局（前提是最后的决斗必须战胜重楼）。最终景天在招式上胜了一招，重楼很是欣慰，以复活在铸剑厅死去的龙葵（或雪见）作为自己对朋友的心意，这二人今后想必会无休止地友好战斗下去吧！而景天携雪见与两个龙葵返回渝州当铺，在人间过起了幸福而又平凡的生活……





2002年《圣女之歌》的出现给玩家们留下了美好而深刻的印象，经过近一年的制作，风雷时代继续坚持唯美的北欧风格，让玩家们在《圣女之歌Ⅱ》中延续奇幻的冒险旅程。玩家可以将《圣女之歌》的游戏存档直接导入《圣女之歌Ⅱ》中继续游戏。故事接续《圣女之歌》的情节从第三章开始，主角艾妲为了寻找失散的妹妹丽芙，继续向亚萨城进发。在忽伦、贝丁等伙伴们的帮助下终于抓住了恶首魁恩西，却未能找到丽芙的下落，于是在接下来继续寻找丽芙的冒险中，艾妲和她的伙伴们逐渐卷入了一场关系到末日之灾的斗争与阴谋当中。

圣女之歌Ⅱ 撒雷母天使（上）

HEROINE ANTHEM Ⅱ -The Angel of Sarem-

■晶合实验室 泡泡

总评	87
制作	风雷时代
发行	寰宇之星
载体	CD x 5
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/2000/ME/XP



画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：2.5GB

第三章 破晓之程

昂汀湖畔，望着平静的湖水，少女艾妲不禁又想起了自己曾历险过的海底人鱼世界、被烧毁的亚芙村，还有爸爸、妈妈以及被恶棍魁恩西抓走的妹妹丽芙，她暗下决心一定要到亚萨城把妹妹从魁恩西的魔掌中救出来。这时一名少妇从山坡上走来，她与艾妲对视了一下，虽未说话却似乎对艾妲有所触动。离开昂汀湖后，艾妲在湖畔与她的伙伴——青年忽伦和龙虾贝丁会合，三人免不了又互相揶揄了一顿，而后决定先去山下找个村落休息一下。沿着昂汀湖畔13、01、09、08、07、10，磺雾森道北段03、02、01的路来到拿桑村。一进村便看到一种像牛又像马的奇怪牲畜，站在一旁的老爷爷柯文介绍说，这是村长挐斯用特殊方法培育出来的一种狗，可以替人耕种，挐斯对村子的贡献非常大，然而说到挐斯的儿媳妇则似乎有难言之隐。继续往前向路边的几个村人打听，得知昂汀湖畔有邪灵出没，另外还听说在村外硫磺坑前有一处温泉，那里有个叫哈默的人爱一边泡澡一边讲故事。

来到村内，众人先到拿桑村03的旅店打算休息一下，艾妲好奇地问店老板布雷克为什么拿桑村的住屋都是高脚屋？布雷克说是因为当年山上的昂汀湖突然裂开，湖水冲下来淹了村子。后来不知什么原因裂开的湖壁又合上了，村中的幸存者为了预防水灾再次来临，便设计出了这种距地面有一定距离的住屋，然而最近地震频繁，村人们担心湖壁会再次裂开。正说话间就突然发生了地震，艾妲等人连忙跟着布雷克一起来到屋外，见很多村人也都跑了出来，大家议论说这些地震很可能跟昂汀湖畔住着的一个“魔女”莉瑟儿有关。这时村人斯姆急匆匆地跑来说，拿桑村通往亚萨城唯一的道路——鲁纳尔狭路上的吊桥被震断了。艾妲问布雷克还有没有别的办法过去，布雷克说村长挐斯可能会有解决办法。于是三人由拿桑村03、04到06，找到挐斯的家。挐斯告诉艾妲除了鲁纳尔狭路外，还可以冒险经由村外废弃



拿桑村的特产托夫兹让艾妲感到很惊奇。


这里就是村长挐斯的家。

的硫磺矿坑寻找前往亚萨城的道路，如果真想去的话可以找住在昂汀湖畔的莉瑟儿帮忙。于是由村长家经拿桑村04、03、02、01，磺雾森道北段01、02、03，昂汀湖畔10、07、06、05、04、02，到湖畔屋前找到莉瑟儿。忽伦以探宝为名将贝丁带走，留下艾妲和莉瑟儿单独谈话。莉瑟儿说进矿坑的事她也帮不上忙，不过矿工头布兰多一定有办法。她让艾妲顺便带一包药给布兰多，还有一封信交给村长。

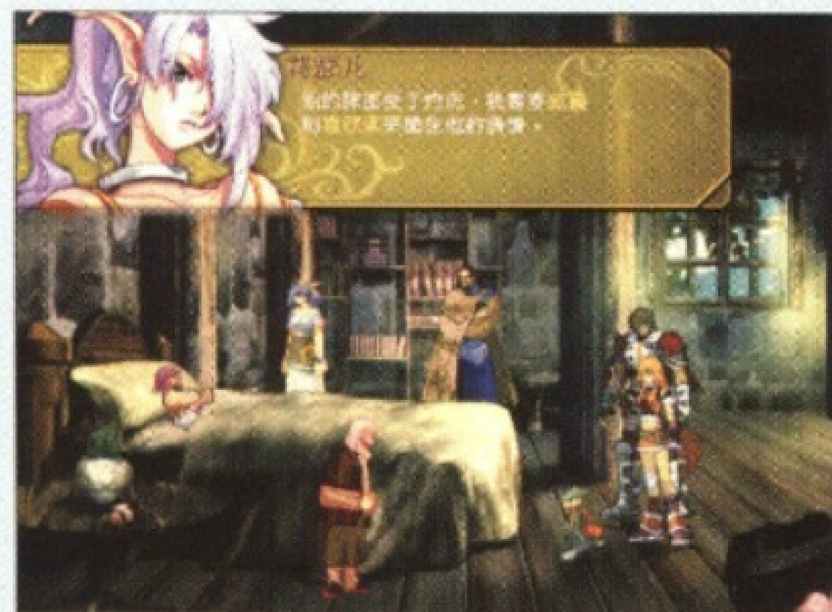
由于村长不在家，艾妲等人决定先去找布兰多。到拿桑村02打听到布兰多的家在村子最西边，来到拿桑村05，发现布兰多也不在家，问过站在屋前的汤米后得知布兰多找格斯柏下棋去了。于是又来到拿桑村03道具店旁的格斯柏家，这个怪人开始怎么也不肯说话，直到贝丁挖苦了他几句才肯开口，他问了艾妲一个很简单的问题后（答案是鲁纳尔狭路），说布兰多到大断崖去了。艾妲三人在村中收拾停当后便起程前往大断崖。经过磺雾森道东段01、02、05、06，湖堰旧址01、02，来到大断崖，果然见到了布兰多。将药包交给他后，艾妲向布兰多询问如何通过矿坑前往亚萨城，布兰多说只有解开亚萨城士兵封锁矿坑时设下的机关密码盘，才能打开通路。这时拿桑村的卜医葛门来找布兰多，一见布兰多手中的药包便立刻让他扔掉，并要求艾妲等“外人”不要多管闲事，说罢便将布兰多带走了。布兰多在临走前交给艾妲一包炸药，说在矿坑里可能会用得到。于是一行人按照布兰多的指引，经湖堰旧址02、04、05前往硫磺矿坑，途中经过露天温泉时见到了那个爱讲故事的哈默老伯，他送给艾妲等人一包可以提神醒脑的黄色药粉和一包能够减少硫气伤害的红色药粉。

来到矿坑，众人在磺气之隙01、02、04、06、07、24、23、14搜索前进，结果在磺气之隙14遭到一怪物的围攻。解决群怪后大家决定还是先回村再说，然而当返回到磺气之隙07时，见怪物们再次围了上来。这时忽伦想到了布兰多给的炸药，于是用炸药炸塌了矿洞，暂时将群怪封在洞内。回到拿桑村后，艾妲连忙到村长家把信交给挈斯，并告诉他矿坑内已被不明魔物占据的消息。挈斯马上将村民召集过来，提醒大家要小心提防。这时那个卜医葛门突然跳出来，怀疑艾妲等3个“外地人”与魔物的大量出现有直接关系，挈斯立刻以自己当初也是个外地人为由将葛门的话堵了回去。村人散去后，挈斯向艾妲解释了葛门为什么讨厌外来人的原因——当年葛门和作为外来人的挈斯都爱上了老村长的女儿，最终因为挈斯对村子的贡献最大，老村长就把女儿嫁给了他。另外挈斯还告诉艾妲住在湖畔的莉瑟儿是他的儿子英裘尔的媳妇，莉瑟儿曾用一块曙晶为村子解除旱灾，却传出葛门亲眼看到莉瑟儿与妖精交易换来曙晶的事情。挈斯迫于村人的压力只好将莉瑟儿驱逐出村，他的儿子英裘尔则为此愤然离家出走了。挈斯不相信村人关于地震是莉瑟儿与妖精所为的说法，希望借助艾妲三人之力将此事调查清楚。于是三人再次来到昂汀湖畔02莉瑟儿的家，进屋交谈后得知，原来莉瑟儿是湖中精灵昂汀一族的女儿。当年昂汀湖裂开时，昂汀长老想借助石怪谬里的力量封住湖壁，却不巧谬里正在休眠。昂汀长老发现谬里身旁的曙晶有巨大的能量，可以用来封住湖壁，然而却被刚好醒来的谬里误认为是小偷。昂汀长老只好将谬里封印住令它沉睡百年，直到不久前谬里醒来，由于它不断冲撞封印，才造成了接连不断的地震。莉瑟儿请众人回去一定要从葛门手中把曙晶拿回来，这样才能争取到时间让村民们撤离。

回到村长家后，艾妲将险情告诉了挈斯，却被正好到门口的葛门听到了，他拒绝交出曙晶，怒冲冲地走掉了。艾妲等人急忙追出门，从村人口中得知葛门往山上去了，声称要扔掉曙晶。三人一直追上山，听泡温泉的哈默说葛门往硫磺矿的方向去了，于是来到矿坑门口，却发现葛门因为吸入了过多的硫磺气而倒在地上。将他背回挈斯家后，眼看葛门气息奄奄，挈斯也束手无策，这时莉瑟儿从门外走进来，嘱咐艾妲等人去找雪银草和硫磺来医治葛门。于是一



在挈斯家召开村民大会。



莉瑟儿需要硫磺和雪银草来医治葛门。

上手要点提示：

1.要经常使用Tab键查看所在地图名称，以免迷路。
2.除了攻略中所说的主要行动路线外，沿途往往还有一些分支路线可走，前往那里通常都可以得到一些装备、物品和金钱。
3.有敌人的地图如果反复进出，敌人也会反复出现，可以利用这个特点在合适的地方练功升级。
4.在战斗中要活用R（重复战斗指令）、Shift+R（重复全体战斗指令）、C（取消全部指令）、Shift+C（全队取消全部指令）、左Ctrl/Alt（查看左右敌人布阵情况）等快捷键。在战斗开始时如果按下鼠标右键，就会自动按上次战斗队形列队，常用这一功能会让你感到十分便利。
5.如需在战斗中改变指令队列，可将鼠标指向屏幕左上角的Operation Allowed，当它亮起的时候只要点击鼠标左键就可立刻进入指令编辑状态，修改战斗指令。
6.战斗中要注意将HP低的队员（如龙虾贝丁）保护好，根据不同的敌人排列不同的队形。比如可以将HP低的队员放在两名HP高的队员之间，排成一条纵队，但如果遇到能够攻击纵列的敌人就需要将队形排成横排或斜线。要善用“自动”中的“防御”功能，通常可保队员不死。另外也可用束缚术遏制敌人的攻击，用加速术和迅捷术也能收到不错的效果。
7.如果SP严重不足，可以在战斗中只剩一个敌人的情况下让全体队员都处于自动防守状态，这样几个回合下来SP就补满了。
8.在战斗中敌人通常都是先打最下面一排的队员，可根据这个特点将自己的主战队员安排在合适的位置上。
9.在装备使用上建议以加敏装备为第一，可以使攻击命中率明显提高，同时降低敌人的命中率。其次是加智力或加防御的装备，加智力可抵御敌人的魔法攻击，加防御可抵挡敌人的物理攻击，应选择哪种防御方式请依据具体情况而定。



魔法合成公式：

治疗术：M+S
冻气术：G+H+I
护盾术：Y+S
恢复术：G+N
催眠术：H+N
冰剑术：L+T
地之剑：B+T
束缚术：B+I+N
火箭术：H+K
落石术：B+G+K
晕眩术：K+S
加速术：D+H
迅捷术：D+G+H
光疗术：D+M+S
噬血术：F+S+U
火炎术：D+K+U
迟缓术：Ng+N
电击术：D+U+Th
狂乱术：Ng+T+N
光箭术：Ng+T+S+G
毒血术：Ng+G+H+N
电浆术：Th+L
力士术：S+T+E
脱离术：R+O+H
透视术：A+S+W
冰雹术：G+H+I+Ul
爆炎术：G+H+K+Ul
地震术：G+H+B+Ul
封咒术：A+N+M
复苏术：Ul+S+P+B
圣力结界：E+J+U+Z
法力吸取：A+Ul+S+F
雷电风暴：G+H+Th+Ul
净化圣域：G+S+M+W

行人出发前往磺雾森林，在磺雾森道东段03一座坟前找到了雪银草，并发现原来这就是挈斯之妻黛玛之墓。接下来前往矿坑寻找硫磺，来到磺气之隙07，吃下哈默之前给的两包药就不怕硫磺气的侵害了，接下来贝丁表演了一番如何破解密码盘的方法，打开第一道门后，众人继续向前来到磺气之隙26，很轻易地解开第2道密码门后，经过磺气之隙19、20、21来到存放硫磺的地方，忽然有一群怪物围攻上来。这一仗无法避免，注意保护好贝丁，先用特技尽快干掉一侧的怪物后就好办了。放倒怪物后终于在左边尽头拿到了硫磺，于是众人马上赶回挈斯家，让莉瑟儿配出解药救醒了葛门。葛门说他把曙晶扔到了矿坑里，这时又突然发生了强烈地震，村民跑来说田地都被震裂了。莉瑟儿说这一定是曙晶被邪恶生物捡去所致，要求艾妲等人一定要去夺回曙晶。于是三人立刻进入矿坑，由磺气之隙01、02、04、06、25，穿过一条喷射硫磺气的小路（这是个小游戏，看准时机冲过去即可），再经过磺气之隙08、10、11、12、13、22，再次穿过一条喷射硫磺气的小路，来到磺气之隙23，继续往前果然见到一个大怪捡走了曙晶。立刻冲上去开打，这怪虽然个头大，却不怎么禁打，几个回合就被放翻（艾妲和忽伦使用最强特技，贝丁自动防守即可），得到符石Ng和曙晶。众人立刻回去将曙晶交给莉瑟儿，莉瑟儿马上施法打开通往湖精国度昂汀圣城的通道，带领艾妲等人进入湖精的国度（建议在此存档）。

没想到刚一进入欧玞圣地就被几个水精包围起来，不由分说立刻开打。这场战斗难度不低，要求全体队员都至少升到30级，不要采用纵列队形，排成横排或斜线都可以。让忽伦用烈火剑猛攻为首Boss夏尔洛，贝丁主要负责补血，还可以放束缚术困住敌人，艾妲兼顾补血与战斗，争取两三个回合将夏尔洛击倒，剩下的4个水精灵就好办多了。战斗胜利后才得知原来是欧玞祭司想测试一下三人的实力，而莉瑟儿由于违反了昂汀戒律，必须要接受净化仪式，断绝她对人间的感情。

夏尔洛将艾妲三人带到昂汀族落，让他们先休整一下。这时可以去装备店和道具店补给一下装备和物资，收拾停当后就可以去旅店休息一晚。第二天夏尔洛来找艾妲三人，说有个任务要拜托艾妲这些“地上人”去完成。跟着夏尔洛来到封印之路后，得知原来路的尽头便是那个被封印的石怪谬里，夏尔洛让三人前去探察一下，并派出一些水精护卫在前面开路。沿着封印之路02、06、05、04、03、07、08向前走，途中接连碰上几拨鱼怪和爪怪，建议在战斗中排成一字纵队，让艾妲放护盾术，并用光箭术或真席达之唤杀敌，贝丁放束缚术困敌，忽伦则用烈火剑尽快将一侧的敌人消灭。在封印之路08三人突然遭到4个迷失心智的水精的攻击，击败它们后夏尔洛赶到，他说这是由于水精受结界放出之燥气影响所致，而后便将众人带回昂汀聚落旁的港口。再一次进行补给后（注意这是本章最后一次补给机会），跟港口的船夫说话，众人就被送到了昂汀圣域之中。在莉瑟儿的带领下进入圣域，听候欧玞祭司的派遣——贝丁前往黑水域寻找能够替代曙晶的黑晶石，忽伦和夏尔洛前去阻挡石怪谬里，艾妲和莉瑟儿则留下来保护圣堂。

夏尔洛将设置水墙的法杖交给忽伦，忽伦分别在封印之路02、03、07、11将法杖在路边石台上插好。当来到封印之路14时，见谬里已经突破了结界，夏尔洛急



祭司长老分兵派将抵挡石怪。



艾妲单挑石怪谬里。



忙下令筑起水墙，没想到根本挡不住谬里的攻击，夏尔洛、忽伦以及所有在场的水精都同时被石化了。再说贝丁潜入黑水域，他要在限定时间内取到20颗黑水晶。途中有4组毒牙拦路，看准毒牙缩回去的空当冲过去，如果被毒牙刺中贝丁就会停一下。这时不要马上往前冲，否则会被连续刺到。稍等一下，看贝丁身体变成透明的时候再努力冲过去。只要保证不被刺中太多次数，时间应该是够用的。黑水晶就在左边尽头处，到那里点击鼠标5次，就可以拿起5块黑水晶，然后返回到最右边的小筐那里，右键点击小筐就可以把黑水晶放进去。如此来回跑上4趟，只要上方代表谬里的小黄点还未到达正中央的旗杆处，就算大功告成了（建议在上岸先存个档，因为如果下一个艾妲的小游戏不小心失败的话，可是会Game Over的哦）。黑水晶收集齐后，贝丁因为疲劳过度而晕倒。欧珐圣堂这边则已准备停当开始炼制替代曙晶的“神吻”了，此时只能靠艾妲一个人来守护圣堂。这个小游戏的要求是要保证圣堂上的4块水晶不被燥气污染，具体做法是先将左上、左下两块黄色水晶点成蓝色，然后再将右上、右下的两块黄色水晶点成蓝色，而后再跑回左边来，将重新开始变黄的水晶点回到蓝色，然后再去右边看那两块水晶有没有开始变黄，有的话就再点回来。如此反复巡察，要保证4块水晶同时为蓝色，并坚持一段时间就算成功。当谬里冲到圣堂时，艾妲突然变身化作半人鱼，并获得了超人的能力，与谬里展开单挑。开战后先放两次羽翼之枪，再用珊瑚果或强效伤药补两次血，然后再用一次羽翼之枪，再补一到两次血，如此反复，一般来说到第4次用羽翼之枪时就可将谬里击倒。然而战败的谬里竟然装死偷袭艾妲，莉瑟儿挺身相救身负重伤。

这时老欧珐祭司带着贝丁等人匆匆赶来，她向谬里讲明了事情的缘由，并将曙晶归还给它。此后又在艾妲、莉瑟儿等人的真情流露之下，谬里开始醒悟过来，并承认了自己的错误——原来当年湖壁破裂就是因为它在地下到处乱挖寻宝造成的，找到曙晶后又因为觉得太累想睡而没有去修补湖壁。在莉瑟儿的要求下，谬里将众人送到了昂汀湖畔，挈斯、葛门带着全村人正在这里等候。挈斯说出了自己最大的秘密——其实他是第一个违反戒律私自跑到人间来的湖精，说罢他施法将自己的生命给予了莉瑟儿，牺牲了自己，临死前将村长的重任托付给了葛门。这使得在场的所有人都深受感动，谬里为了弥补自己的过失，用身体化成一座石桥连通了鲁纳尔狭路。艾妲等人和莉瑟儿依依作别后，继续向着亚萨城前进。

第四章 特拉希尔

经过鲁纳尔狭路后，艾妲等人来到了俄皮冰前缘地带——冻原之森，这里的冰精灵会刮龙卷风，可以打两横排，还有一种会扔冰球的怪物，可以打到任意一点。在这里主要靠忽伦的烈火剑、艾妲的海澈震和真席达之唤主攻，贝丁用束缚术或使用超必死魔法。经过冻原之森南B9、A5，继续向右可以到秘密坊休整一下，顺便答应帮老板送解毒剂给德鲁斯泊村的理查爷爷。返回冻原之森南A5后向右上方走，经过B6、A3，向右可到达德鲁斯泊村。

在冻原之森A3和B5这两个地图上各有一组怪物，它们有很大几率排出一种很容易被打倒的队形（笔者称之为“练功队形”）——左边3只怪物排成一列，右边只有一只怪物。只要用忽伦的烈火剑加上艾妲的水烙冲击就可以秒杀左边的3只怪，贝丁则对右边的一只怪施放束缚术“捆”住它，而后三人一起用普通攻击将其消灭，战斗结束后大家的SP也都回满了。由于这两组怪物会反复列出“练功队形”，因此可以在A3和B5间多往返徘徊几次，活用Shift+R等快捷键，以达到快速升级的目的。当经过若干次战斗后，怪物们列出“练功队形”的几率会大幅度降低，这时每个人物都应该已经升了几级（笔者练到了38级），可以继续下面的冒险了（建议在后面的游戏中多留心这样的练功机会）。


来到德鲁斯泊村旅店外。


答应帮柯林找回他的松鼠。

来到德鲁斯泊村，发现旅店老板不在，于是先去摩根武器店换换装备，顺便答应帮站在店外的小男孩捉回他的松鼠。往前走来到村长家，却只见到村长的女儿美琪，她说不久前有一个漂亮的白发姐姐往冰瀑洞穴那里去了，村长也出去了，要明天才能回来。离开村长家来到德鲁斯泊村03的民家找到理查爷爷，在爷爷面前做一个诚实的孩子就会得到奖励。而后回到到旅店，店老板已经回来了，她说只有一间客房，而且房中只有一张双人床，没办法，艾妲和忽伦只能将就一下了。晚上两个人都睡不着，便互相回忆起了过去……

第二天一大早众人便赶往村长家，正好碰到一个妇人在哭诉自己的孩子卢尼昨天跑到冰川去就没再回来。事实上卢尼是和那个白发女孩茱儿一起被冰川之魔冻在冰川上，茱儿还用魔法替卢尼保持体温。艾妲等人由村东头出村，一眼就看见小男孩说的那只松鼠，只要跑



到松鼠背后，就可以把它赶回村子，然后回村找小男孩说话，就可以得到3个水之素的回报。而后再由村东出村，经冻原之森北段C7、A6、C8，冰川旧道01、02、03、04、05、14，找到了已被冻得只剩一口气的茱儿和卢尼，幸好贝丁有一颗乌达之泪可以防冻解冻。救下二人后忽伦将卢尼送回家，而后大家一起在树洞中过休息过夜。艾坦将一条项链送与茱儿，作为两人友谊的象征，茱儿加入队伍。一晚过后大家继续动身上路，经过冰川旧道14、12、15，冰瀑洞穴02、04、01、05、06、08、12，见到了冰川之魔迪卡诺亚，话不投机立刻开打，不想被轻易击败。正当迪卡诺亚得意之际，一支光箭正中眉心，原来是以弗雷为首的一群风精灵赶到，她们是来夺回被迪卡诺亚偷走的宝物——妖精之眼的。由于妖精之眼和艾妲的西芙项链产生共鸣，弗雷认为用西芙项链可以代替妖精之眼上缺失的芙萨之环，于是便将艾妲等人带回到风精灵的部落特拉希尔。然而特拉希尔女王培迪西亚却不赞成弗雷的看法，她将弗雷打发走后，让手下将艾坦等人带到部落村中休息。

去武器店换了一堆装备后，又来到特拉希尔01左边风精缇亚的道具店，买过道具后才能听她讲风精部落失去芙萨之环的悲惨故事。走出道具店，女王的侍卫嘉正等着众人，说女王有事，请众人去圣殿一趟。于是众人赶往圣殿，在特拉希尔13遇到女王的另一个侍卫蒂，她并不知道女王有事相邀的事情，但还是说给众人引路。没想到往前走了没多远就被弗雷拦住了去路，原来这都是她布下的圈套，不仅以武力强行夺走了西芙项链，还将艾妲等人关进了树牢。女王培迪西亚发现侍卫蒂久久不回，便猜到发生了什么事情，于是赶到树牢将众人解救出来，并委托艾妲用冰洁之玉和炽炫之石嵌入生命之炉核心入口前的两个风之座中，以取回西芙项链，防止妖精之眼在不正确属性项链的作用下将族人变成妖魔。众人立刻出发，沿途碰到一些风精灵的喽罗拦路，正是练功升级的好机会。最后在特拉希尔19被弗雷的手下诺莎伦拦住去路，就算有女王侍卫蒂出面她也不肯放行，无奈只好动武（人物等级就达到40级以上）。诺莎伦是个魔法师，她的大范围冰系法术威力不低。可用贝丁反复放束缚术尽可能“捆”住诺莎伦和她的手下，先用“大招”解决掉右边的一组敌人，而后再对付她就容易多了。解除这个障碍后继续向左进入生命之炉，到生命之炉04拿到炽炫之石后，经生命之炉02、05，在生命之炉06同弗雷正面交手。用忽伦的烈火剑加上艾妲的真席达之唤一次就可以解决掉挡在弗雷前面的敌人，然后就用忽伦的怒火四连杀和艾妲的背水四连斩猛K弗雷，很快就可以将她击倒，剩下的两个小兵就可以慢慢打啦，在这一仗中贝丁和茱儿主要负责补血就行了。打退弗雷后继续前进来到生命之炉07，将两块石头分别放入两边的风之座后艾妲独自进入炉核。在炉核中艾妲又化成了人鱼，一直往最上方游就可以找到西芙项链。从炉中出来后却发现大家都不见了踪影，来到生命之炉06见众人正围着受伤倒地的弗雷，原来她的弟弟多普里尔在生命之炉中变成了一只大怪物，弗雷替众人抵挡多普里尔的攻击才受了伤。艾妲等人与多普里尔一战难度不算很大，这时全体队员都应该已经升到40级以上了。由于多普里尔是暗系的且只有单独一只，所以只要把背水连斩、烈火四连杀、叶牙、毒血术统统往它身上招呼，可能还不等它出手就已经把它干掉了。女王培迪西亚为了表示感谢，送给艾妲一件芙蕾雅羽衣，并用魔法助众人越过俄皮冰川，来到柏根村。

第五章 泥泞中的危机

先到柏根村02的村长家中打听亚萨城的消息，村长尼克让艾妲去找长老吉伯夫。来到柏根村03吉伯夫的家，听他说炭伏达伐木场附近的宿屋老板苏罗卡也许能弄到进入亚萨城的假通行证。在柏根村04匹亚家答应匹亚帮她找到蝴蝶仙子，在另一间民家里，一个壮汉说蝴蝶仙子经常出现在巴比伦森林里。再次去见村长，听他讲柏根村的情况跟当初的亚芙村一样深受魁恩西一伙之害，艾妲鼓励了他几句，村长以5根苏活草相赠。

从最右边离开柏根村进入巴比伦之森，这片区域中的怪物最怕电系魔法，其次用地系、火系法术、技能效果也不错。经过巴比伦北森02、04、05、25，发现一辆残破的货车和几个亚萨城士兵的尸体。这时传来一个小女孩的呼救声，冲过去干掉几只腐兽后，茱儿在


培迪西亚女王并不赞成弗雷的计策。


弗雷的弟弟多普里尔变成了一只大怪兽。





到木屋中拿取铁矿。

腐兽身上找到了一个水元素（需茉儿带队）。经过对话，小女孩娜娜加入队伍。如果让她参加战斗的话，应注意她是个辅助型角色，几乎没有直接攻击能力，只能用来补血或施放各种辅助性魔法。由于她的等级较低，所以需用法术提高她的防御力，如果她被敌人打倒，只要能在战斗结束前给她补上血，她还是可以得到经验值升级的。众人经过巴比伦北森06、08、14、15，在一个猎户小屋中意外碰上了离家出走的英裘尔，在大家的劝说下，他决定返回拿桑村去找莉瑟儿团聚。休息一夜后，第二天一早众人继续赶路。在巴比伦东森16见到了蝴蝶仙子，茉儿引蝴蝶仙子去柏根村救人，蝴蝶仙子见茉儿如此好心便赠给她两个翠玉。而后经过巴比伦东森17、22，巴比伦南森01、05、02、04、03、18、15、14，来到苏罗卡民宿。原来苏罗卡是个大美女，开出的价钱也很“漂亮”——要3万两黄金才肯做假通行证，众人对此奸商无不表示愤慨，却也拿她没办法，只好先住下再说。入夜，一种奇怪的声音将大家惊醒，来到屋后的水井旁，发现井下藏有怪物，看来像是袭击娜娜的那种腐兽，艾妲灵机一动，以除怪为条件和苏罗卡交换假通行证，苏罗卡无奈只好点头同意。众人来到井下，这里的怪物不是很强，用光系、火系、风系魔法或技能，攻击效果都不错，贝丁的超必死魔法与娜娜的补血魔法搭配起来也很爽。经过苏罗卡井道01、02、03、04、07，看到一块浮在空中的水晶，触摸它后，在芙蕾雅羽衣的作用下，众人被传送到了精灵坊中。第一次来到精灵坊（以后还有7次机会），四处走走问问，看望一下精灵长老，可以学到6种魔法口诀。如果有赛夫姆尼尔猪肉的话可以送给精灵坊10中的时空精灵，并可以玩两个小游戏——“不归林”和“无尽海”，赢得翠之玉。翠之玉是精灵坊中的货币，可以在雅修娜的店买到加属性物品（这里有个Bug：如果在Win2000系统下运行游戏，只要与雅修娜交易就会跳回到桌面）。要想离开精灵坊只需回到图腾柱前再次触摸水晶就可以了，经过苏罗卡井道07、04、03、05、06、08、12、13，终于找到了腐兽王，照例是一堆大招拍过去，打败它不算太难。而后回去找苏罗卡要报酬，苏罗卡说铸造通行证需要的特殊铁矿放在巴比伦南森的屋子里，于是众人经过巴比伦南森15、17、16，到木屋中将铁矿取了回来，这才将通行证拿到手中。



第六章 潜伏者

终于可以继续前进了。穿过巴比伦森林，来到离亚萨城不远的炭伏达伐木镇，先去补给一下装备，然后继续向右经过亚萨林道08、01、02，亚萨城郊01、02、03、04，在亚萨城门口幸好碰到魁恩西的手下大将席列出城，这才摆脱了好色城官亚契的纠缠，茉儿怀疑席列就是自己要找的哥哥。进入城门后经过克罗休钟楼守备区08、01，来到亚萨城中，碰巧遇见了娜娜的父亲昆柏尔，娜娜一见就赌气跑掉了。昆柏尔见女儿归来心中自然高兴，就把众人让到家中休息，艾妲借机向昆柏尔打听了一些消息。昆柏尔说在魁恩西家工作过的所罗应该知道更多的消息，可以先去亚诺斯达区找所罗的邻居打听一下他在哪里。

离开昆柏尔家后经过普劳克区02、01，在亚诺斯达区02向站在屋边的老皮打听，老皮说所罗到烟囱山吊桥那边试飞他的“大翼”去了。由亚诺斯达区02、01来到赫密勒区01，在这里更新一下装备，然后往上方走经过丘尔德区02，在亚萨城门口02碰到迷路的罗丝，艾妲答应送她回家。出了亚萨城门，向左一直跑到烟囱山吊桥07，在这里意外碰见了娜娜，可是



她似乎心里还赌着气，头也不回又跑掉了。这时在天上飞来飞去的所罗落在众人面前，他说如果能给他找来一瓶麦酒，他就告诉艾妲怎样才能见到魁恩西。于是众人返回亚萨城，到丘尔德区02的毕莱特酒行买了一瓶所罗常喝的耶福利克之露，回吊桥把酒交给所罗后，得知就在今晚下弦月之夜，魁恩西会在奴隶市场出现。此时，在普劳克暗巷中，一伙匪徒抢走了娜娜的项链……

艾妲等人回到亚萨城，由丘尔德区02进入一条前往特拉希尔圣殿的漫长通道，在里面找到3个宝箱，得到很多不错的宝物。当来到普劳克暗巷时，艾妲发现一辆从身边经过的马车上好像有娜娜的身影。为了证实她的疑惑，众人由亚诺斯达区02左下角，经亚诺斯达区03来到奴隶市场。茱儿发现席列的身影从远处经过，于是与艾妲约定“晚上在奥菲特酒馆见”，说罢便追踪席列而去。艾妲三人先在奴隶市场边的商店补给一下装备，然后就近送迷路的罗丝返回她在罗萨洛码头区01的家里，并在罗萨洛码头区02的武器店中再次更新一下装备。而后三人由亚诺斯达区03来到酒馆街，艾妲一眼便认出那辆劫持了娜娜的马车，只是已经人去车空。在艾妲的提议下，三人一起杀入奥菲特密道，经过01、02、03、06、07、09，来到奥菲特酒馆，忽伦被两个酒女拉走，只剩下恼怒的艾妲和贝丁。艾妲向周围的人打听消息，一个叫史黛的男人问艾妲怎样分辨瓦德一伙人，艾妲回答从外貌特征上分辨，得到了一块宝石的奖励，还有一个叫艾文娜的女人找艾妲聊天，说楼上的那个神秘帅哥是来自东方的通古斯人。当艾妲走到柜台前右侧时，引起了那个神秘帅哥的注意。艾妲来到柜台前，酒保提伯勒主动问她要什么酒，艾妲气哼哼地说不要酒，要饮料。提伯勒存心想整一下艾妲，就拿出两瓶烈性“饮料”来（实际上是炼金术师用的酒精）。艾妲一饮而尽后发起酒疯来，将过来找茬的大剑瓦德暴打了一顿（此战用真席达之唤可秒杀对方）。这时魁恩西及其手下已经乘马车到了奴隶市场，忽伦见艾妲醉得不成样子，打算先给她找些醒酒药再说。来到奴隶市场最左边，从一个小女孩朵儿手中买到醒酒饮料。这时突然听到奴隶市场的另一边有人在哭叫，原来是娜娜的父亲昆柏尔在向奴隶贩子哀求不要卖他的女儿，却被一脚踢翻在地上。忽伦见此情景立刻冲上前去大战奴隶贩子，又接连打败了魁恩西派出的几个手下。其间艾妲的一番“表演”引起了那个神秘通古斯人肆罗的兴趣，他提出要将娜娜和艾妲全部“收”下。忽伦、艾妲等人当然不肯就范，无奈完全不是肆罗的对手。几个回合下来，娜娜和艾妲被肆罗擒走，忽伦则成了魁恩西的阶下囚，此后茱儿因为偷听魁恩西的阴谋也被抓进了水牢。

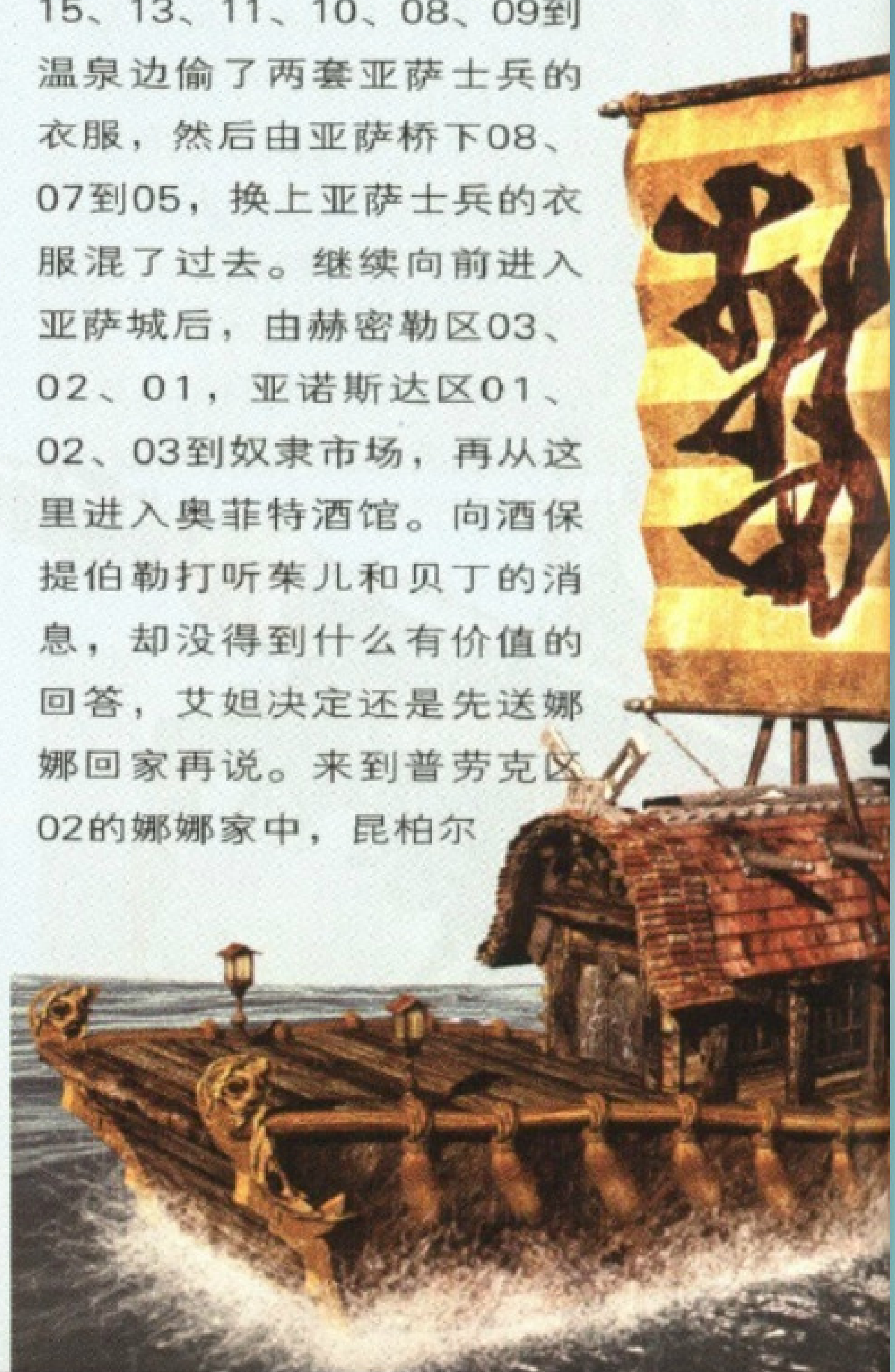
当艾妲完全清醒过来的时候，已经是在肆罗的船上了。利用娜娜的小狗打开手铐，艾妲带着娜娜悄悄溜了出来，由肆罗船19、18、17、16到12，拉一下机关门边的绳子，然后继续向左跑，经过09、08、06、04、03，打开机关门后在21通过单向传送阵到07取得一颗娃娃头，而后继续走06、04、05、14、08、09，在10使用娃娃头打开机关门，到13取得符咒，再经15、11传送到02来到出口，到12玩一个打狐狸的小游戏（具体玩法请参见游戏自带说明）。收了狐狸后来到甲板上，遇到肆罗，二人见势不妙，便跳进了大海……



幸好碰上席列，众人才得以顺利进城。

第七章 赤色瞳孔

回到岸上，艾妲和娜娜处身于一片荒凉的乱石滩中。当务之急是先要把忽伦救出来，于是二人由亚萨桥下通道15、13、11、10、08、09到温泉边偷了两套亚萨士兵的衣服，然后由亚萨桥下08、07到05，换上亚萨士兵的衣服混了过去。继续向前进入亚萨城后，由赫密勒区03、02、01，亚诺斯达区01、02、03到奴隶市场，再从这里进入奥菲特酒馆。向酒保提伯勒打听茱儿和贝丁的消息，却没得到什么有价值的回答，艾妲决定还是先送娜娜回家再说。来到普劳克区02的娜娜家中，昆柏尔



钟楼密码盘解法：

蓝色方形、红色方形、黄色三角
红色圆形、蓝色三角、黄色圆形
红色三角、蓝色圆形、黄色方形

魁恩西豪宅密道密码盘解法：

黄色方形、黄色圆形、黄色三角
红色圆形、红色方形、红色三角
蓝色方形、蓝色圆形、红色三角

精灵坊05贪玩精灵的密码盘解法：

Level 1
蓝鱼、绿鱼、橙
绿叶、太阳、月亮
海星、星星、蓝叶
Level 2
红色菱形、蓝色方形、黄色圆形
红色菱形、蓝色圆形、黄色菱形
红色圆形、黄色方形、黄色方形
Level 3
蓝鱼、橙、向日葵
绿鱼、香蕉、绿叶
海星、蓝花、杨桃

各角色最强武技：

人物	武技名称	所需等级
艾妲	水之末日	100
忽伦	救罗刹真空斩	90
贝丁	魔神之剑	79
茱儿	圣制裁	85
蕾咪	猛虎万雷惊天掌	88
密尼亚	瓦尔哈纳之界	86
肆罗	不动幻王	91
娜娜	最终金技王	85

说忽伦一定是被关到密秘审问室去了，那个审问室在一座碉堡中。他将克罗修钟楼的通行证交给艾妲，让她潜入碉堡去救忽伦。

由丘尔德区01出城来到钟楼守备区，艾妲谎称是马夫昆柏尔的侄女丝温德，和娜娜一起来替昆柏尔值班，于是二人被带进了钟楼。艾妲发现那个带路的士兵非常好色，便使出美人计从他口中套出不少情报来（3次选择全选第一项，小心选错了就会Game Over哦）。而后由钟楼守备区03来到02，发现这里果然戒备森严，选择“另寻其他入口”，艾妲会想起昆柏尔所说的进水口，于是往回走，果然发现有一道小门可以进入。经过守备区04、05、06，在07见到了贝丁，贝丁说从这里壕沟底下的进水口可以进到碉堡里面。碉堡4层以下是练功升级的好地方，不妨在这里多走走，这里的敌人“经验丰富”，而4层以上的亚萨士兵打起来就显得不那么合算了。

由碉堡地下1楼01、02、03、04、05、06，阶梯08，到碉堡1楼02，按下一个开关打开2楼06的门，再由碉堡2楼03、04到05见到第2个前往精灵坊的传送水晶，这一次到精灵坊又可以学到3种法术口诀。返回碉堡后经2楼04、06，阶梯07，3楼05、03，阶梯06，3楼01，在3楼02又按下一个开关，到4楼03再按下一个开关。再由4楼02、01，阶梯03，6楼01、02，阶梯04，6楼03，到阶梯05见到第3块传送水晶。从精灵村回来后继续走7楼02，阶梯04，7楼01，阶梯02，碉堡9楼，阶梯01，碉堡10楼，来到监禁室。那个好色城官亚契正在拷问忽伦，艾妲立刻冲过去将他揍扁（用背水连斩可轻易取胜），从他口中逼问出前往钟楼的通道。于是众人通过8楼01，阶梯04，在8楼03救下猫女孩蕾咪，然后继续向前经过8楼04、07，来到碉堡西侧通道时，忽伦提议大家分头行动以活捉魁恩西。忽伦带着蕾咪去钟楼顶部，艾妲等人则按原路返回碉堡入口去劫魁恩西的马车。没想到艾妲在1层碰上了水刑刽子手巴德，一不小心被他抓住，幸好贝丁和娜娜出其不意偷袭巴德，才给艾妲解了围，随后三人合力将巴德放倒，离开碉堡后顺利劫到了魁恩西的马车。再说忽伦，带着蕾咪进入克罗修钟楼，解开门口的密码盘后，在钟楼05取得钥匙，走钟楼07、24、25、08，忽伦听到魁恩西正在前面大厅里大宴宾客。这时传来阵阵钟声，忽伦灵机一动，立刻跟蕾咪一起前往顶层。用钟楼钥匙打开顶层的门，从钟楼机关室03跑进钟楼32魁恩西举办宴会的大厅上层，忽伦大喊要取魁恩西的狗命。正在与魁恩西说话的佣兵头子库里西夫连忙派人护送魁恩西回府，自己则带人上来抓捕忽伦。忽伦见目的已经达到，立刻带着蕾咪逃向钟楼最高处。沿着逃跑路线02跑着跑着发现无路可逃了（倒是有东西可捡），转身往回跑却见追兵已到，于是二人索性直接跳楼，落到下层钟楼的顶上，却正好被库里西夫撞上。这一仗忽伦和蕾咪可按对角线站立，忽伦主攻，蕾咪则使用加速术提高忽伦的命中率并降低敌人的命中率，同时负责用药补血。几个回合过后，库里西夫见忽伦确实身手不错，便想拉他入伙，忽伦断然拒绝，和蕾咪一起跳到下面的树丛中，继续沿着逃亡路线03、04、05、09、11、12、13、14跑到城墙上，等艾妲驾驶的魁恩西马车从下面经过时，二人跳到马车顶篷上。在马车的掩护下，众人将魁恩西劫持到亚萨城废弃区。

对魁恩西饱以老拳之后，艾妲急切地想知道妹妹丽芙到底被卖到了哪里，可是魁恩西说只有到他的住处去查帐籍清册才能知道，于是艾妲决定假扮成车夫押着魁恩西去查帐。经过废弃区09、08，在07见到了第4块精灵坊传送水晶。从精灵坊回来后继续走废弃区02、01进入亚萨城，听丘尔德区亚萨城门口02的士兵说，城外不远就是魁恩西的豪宅。于是出城跑过烟囱山吊桥，经烟囱山山道05、04、06、12、07、13、08、09，来到魁恩西豪宅，魁


在朵儿这里买醒酒液。

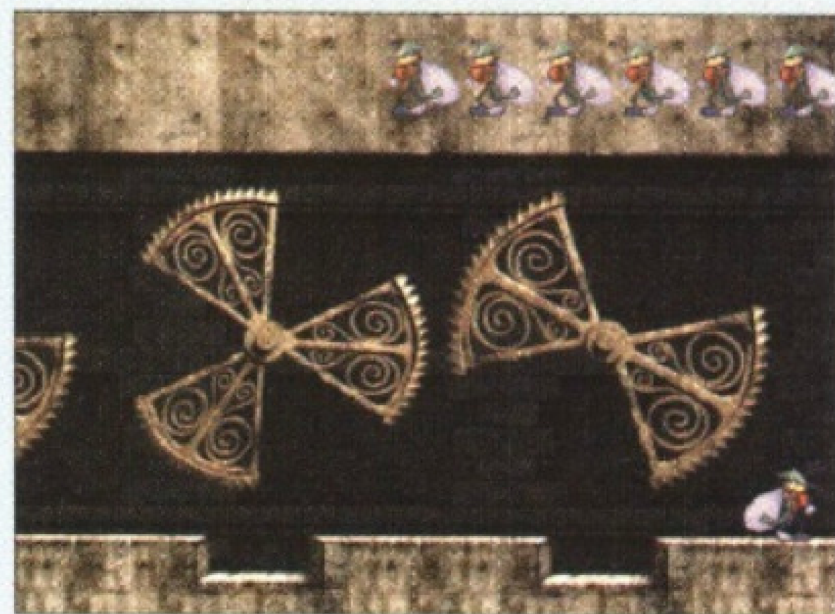

艾妲从肆罗的船仓中逃了出来。

恩西说清册就在他楼上左侧的书房里。走豪宅03、05、12、13、14、15、16、17、18来到书房，魁恩西翻了半天清册也没找到丽芙的名字，他说也许在右侧书房能找到，于是又返回豪宅05，再向右边经过豪宅07、08、09、10、11、06来到西书房，然而也没能找到丽芙的名字，魁恩西猜测丽芙有可能被撒雷母人带去海贼岛献祭了。这时库里西夫领重兵前来捉拿艾妲等人，于是众人挟持着魁恩西由1楼大厅左侧回廊的密道逃走，没想到却中了魁恩西的暗算，不仅让魁恩西逃走了，还招来了一群怪物。众人且战且走，经过密道01、02、03、07，在密道09、10分别按下一个开关，开启密道06的右端的石门。继续走密道11、08、06，在密道12、13分别按下一个开关，经过密道14，在密道16又按下一个开关打开密道18的石门。继续向前，经密道14、17、18、19，终于找到了出口。然而想迈出这个大门却不那么容易——先要打倒两只巨怪，然后再解开门旁的密码盘，才能开启大门。出门后发现是烟囱山山道，沿着山道跑上吊桥，快接近亚萨城门时却被阿克的装甲兵堵在桥上，同时魁恩西带着库里西夫从后面堵住众人的退路。正当众人与装甲兵对峙时，魁恩西和库里西夫趁机抓走了娜娜，而更多的装甲兵还在源源不断地赶来。忽伦当机立断，带着艾妲、贝丁和蕾咪一起跳下了吊桥。当艾妲清醒过来时发现忽伦和蕾咪还躺在地上昏睡不醒，倒是贝丁活蹦乱跳地跑了过来，于是艾妲决定带上贝丁去给忽伦找些吃的回来。当走到亚萨湖林01时，却发现阿克带着一大群士兵正在搜查，可恨贝丁却在这时弄出了响动，然而奇怪的是阿克竟然装没听见放过了艾妲。返回亚萨湖林04后见忽伦和蕾咪已经醒来，大家商议要赶快去救娜娜，而娜娜的父亲昆柏尔也有危险，于是众人决定先把昆柏尔救出来。走亚萨湖林04、03、01，亚萨城废弃区09、08、07、02、01进入亚萨城，来到普劳克区02的娜娜家，见屋里已经被翻得乱七八糟的，贝丁和蕾咪跑到楼上去查看，而楼下的忽伦和艾妲却中了坏城官亚契的埋伏双双被俘。当亚契一伙离开后，贝丁和蕾咪跑下楼来商量着该如何前去营救，这时茱儿突然出现并加入了队伍。

离开娜娜家后，到丘尔德区01打倒几个守门的士兵，来到钟楼守备区。经过守备区01、03、02、04、05、06进入碉堡内部，在碉堡地下1楼04救出了娜娜和忽伦。而后沿着当初救忽伦的路线一直跑上碉堡8楼，在往碉堡西侧通道的出口处遇到了飞人所罗和昆柏尔前来接应，原来这一切都是席列在暗中帮助，茱儿也是他救出来的。接下来众人必须由钟楼密道逃出前往卡达克尔堡营救艾妲，进入钟楼后经钟楼01、02、03，发现前面的门需要打开机关才能开启，于是众人前往钟楼顶层。在路过机关室03时，如果是让贝丁领队就会触发钟楼小游戏，这个小游戏的难度非常高，不过有条“捷径”可以利用，就是一开始就让贝丁向右跳，接着按住右方向键等一会儿，就可以跳过小游戏2/3的路程，剩下的路就好走多了，完成这个小游戏后可以得到一些翠之玉和黄金。接下来继续向右前往钟楼32，在最右端有3个拉环，将第1和第3个环拉下来就可以打开钟楼03的大门。由钟楼03出去后，又经过04、18、19、30、31、06，来到亚萨城郊，众人坐上昆柏尔事先准备好的马车赶往卡达克尔堡，却不料半路上出了“交通事故”，车子被撞坏了。所罗和昆柏尔去找工具修车，忽伦等人只好徒步赶路了。其实路并不远，向右穿过巴比伦南森11就到卡达克尔堡了。

在城堡门口“迎接”众人的是阿克，他提出要和忽伦单挑，忽伦爽快地答应了（也可以选择群殴）。这一仗并不难打，只需使出最强招式攻击，然后防御、吃药，再攻击，如此循环往复坚持几个回合就可将阿克击败。战斗结束后二人英雄敬好汉，互相称赞了一番。阿克说现在库里西夫已经夺了魁恩西的权，艾妲被他关在6楼的水兽封印殿堂。于是众人进入城堡，由城堡1F03到3F01，发现左侧有一道结界之门暂时无法打开，于是继续往上走，在5F01将拦路的坏蛋亚契打倒。与此同时，库里西夫正在向艾妲展示他在结界中培养的巨型水兽，他要凭此统治整个大陆。而忽伦一行人在解决掉亚契后由6F02来到6F03，见库里西夫正带人堵在前面，于是一番恶斗将其击败。突然魁恩西从库里西夫的身后冒了出来，狂笑着说他已经把水兽的结界破坏了，属于他的东西谁也别想夺走。这时巨型水兽出现了，震落的巨石正好砸中魁恩西，算是他恶有恶报，而库里西夫仍不甘心失败，狂叫着向水兽冲去……

忽伦救回艾妲后继续向前来到6F05，见到席列，他告诉众人巨型水兽已被放出，如不重新封印它就会危害全城，因此必须马上开启这座城堡中的5


让贝丁向右走才是捷径。



回结界一找雪日奇迹时遭到塔克夫的拦截。



个结界。于是众人立刻前往6F07拿取结界门钥匙，然后再到8F02打开结界四之门，前往达克尔堡9F取得结界能量石。接下来分别前往4个结界所在地——4F05、6F01、6F08、8F01使用结界能量石开启结界，当4个结界都被开启后顶层结界的门才会打开。然而当众人跑到前往10层的楼梯准备开启最后一个结界之门时，茱儿却说艾姐送给她的项链雪日奇迹丢在了开启结界一的地方。于是大家只好再陪着茱儿一起返回结界一去找项链（也可以选择不去找，可能会影响到结局），结果在结界一碰到了库里西夫的爪牙塔克夫，将其击败后才将雪日奇迹捡回来，而后众人马上再度前往城堡第10层开启最后一道结界之门（开门之前建议存档）。然而正当众人准备打开最后一个结界时，巨兽安多罗勒斯出现在面前，并向众人发动了攻击，这一仗要求参战队员等级达到70级以上。经过一段时间的战斗，席列赶来让茱儿去开启结界，自己则冲向安多罗勒斯。随着最后一个结界的开启，结界的能量将巨兽镇伏，而席列也失去了踪迹，只留下一颗玻璃珠。茱儿从玻璃珠上确认席列就是自己要找的哥哥，可是他为什么不肯与自己相认呢？忽伦说席列作为一名真正的战士，他不愿让亲人为自己伤心流泪，或许不与茱儿相认正是出于他对茱儿的一种关爱吧。这时天空中出现了3艘巨大的瓦尔迪奥空艇，将安多罗勒斯载离，渐渐消失在天际间。与此同时，坏蛋亚契再次率领大批亚萨士兵前来捉拿众人，幸好所罗和昆柏尔驾着飞行翼前来接应。众人坐上飞行翼展开新奇的第一次飞行，远远离开了这片血腥的土地。

第八章 诅咒之船

密尼亚——撒雷母王前侍百人长，正指挥着撒雷母奴隶货船准备与前来接应的护卫船队会合。突然从空中坠下一只飞行翼来，正好掉进了密尼亚的房间。一阵混乱过后，飞行翼上的忽伦等人被密尼亚视同奴隶关进了奴隶货仓，身上的物品装备也全部被收走了。接着密尼亚命令撒雷母士兵吹动号角，引导护航船队与奴隶货船会合。可是不知怎么搞的，奴隶船驶进了一片幽灵之海中，还在迷雾中差点与一艘巨大的幽灵船相撞。尽管避开了正面撞击，但奴隶仓壁被幽灵船的桅杆撞出个大洞，船底也被沉船的船网缠住，暂时无法继续航行了。

在奴隶仓中，艾姐忽然化成一团光从被撞开的破洞中飞了出去，忽伦等人赶忙去追，在甲板上看见艾姐带着两个怨灵出现在前面，周围的撒雷母士兵均不敢靠近。忽伦请求密尼亚同意他们去救艾姐，密尼亚犹豫了一下，还是答应了忽伦的请求，并归还了众人的装备。众人继续向前追去，途中答应士兵基伐去安慰他死去父亲的灵魂。前面艾姐已经走进了幽灵船，众人在进幽灵船前，可先在入口处的3个撒雷母士兵那里补给一下装备道具并恢复体力。进入幽灵船后，经过01、03，在04果然见到了基伐父亲的幽灵，忽伦将基伐的话转达给它，幽灵获得慰籍后离去，并留下了一些属性元素。众人继续向前，经过05、06、09、10、11、12，到幽灵船13时海面突然变成了红色，而此时有一些幽灵跑到了撒雷母的奴隶船上，密尼亚挺身而出独挡幽灵。船工老巴特说是海怪沙乌达虚来了，亡灵的出现是不祥预兆。忽伦这边在继续寻找艾姐，向前走看见艾姐进了前面的船舱，当众人赶过去时却被一大群怨灵的结合体拦住了去路。众人合力好不容易将这个结合体消灭，然而新的结合体又出现在面前。这时艾姐恍惚中仿佛看到了自己快乐的童年，看到了妈妈在大树下教自己和妹妹吹贝笛。一低头眼前竟然就放着一只贝笛，于是顺手拿起来吹起了低沉舒缓的曲调，倾刻间所有的怨灵和沙乌达虚都消失了，海水也恢复了本色。守在奴隶船上的密尼亚见此情景颇感惊异，便带上老巴特一起登上幽灵船前去查看。当艾姐放下贝笛时，突然又冒出一个怨灵站在面前，并令艾姐身上的西芙项链闪闪放光，这让艾姐和随后赶来的忽伦等人颇为不解。不久密尼亚也来到了这里，她劝说怨灵回到该去的地方。当怨灵消失后，幽灵船即将坍塌，众人迅速退出，而走在最后的老巴特说出了“乌丽奴”的名字。 （待续）



乌丽奴之魂。



鬼如同人的影子，伴随着人们渡过漫长的历史岁月。不论中西古今，人们总是对鬼存有恐惧和敬畏，更有祭鬼祀魂扶乩卜卦者，已经把鬼作为一种信仰和行为的主宰。鬼对民族的文化心理影响颇深，反映在作为精神产品的文学艺术之中，小说、诗歌、戏曲等体裁都不乏有写鬼的作品，淋漓地驰骋想象，自由运用夸张变形的手法，闪烁着独特的艺术锋芒。作品里面的鬼往往不受人间清规戒律的羁绊，意之所适，志之所向，情之所钟，更能反映出人间的真情至性。鬼的依恋与爱情，鬼的冤仇与报复，也正是对人间生活的讽谕和写照。电脑游戏作为新的艺术载体，当然也摆脱不了鬼魂的题材，像《鬼屋魔影》、《德古拉》、《恶灵》、《冥界狂想曲》、《万圣夜惊魂》等不胜枚举。而《鬼魂大师》则是其中很有特色的一部，它让玩家成为鬼魂的主宰，利用各种手段去影响人们的生活。

总评 83



制作	Sick Puppies
发行	Empire Interactive
载体	CD x 1
类型	策略
语言	英文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 600MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：600MB硬盘空间

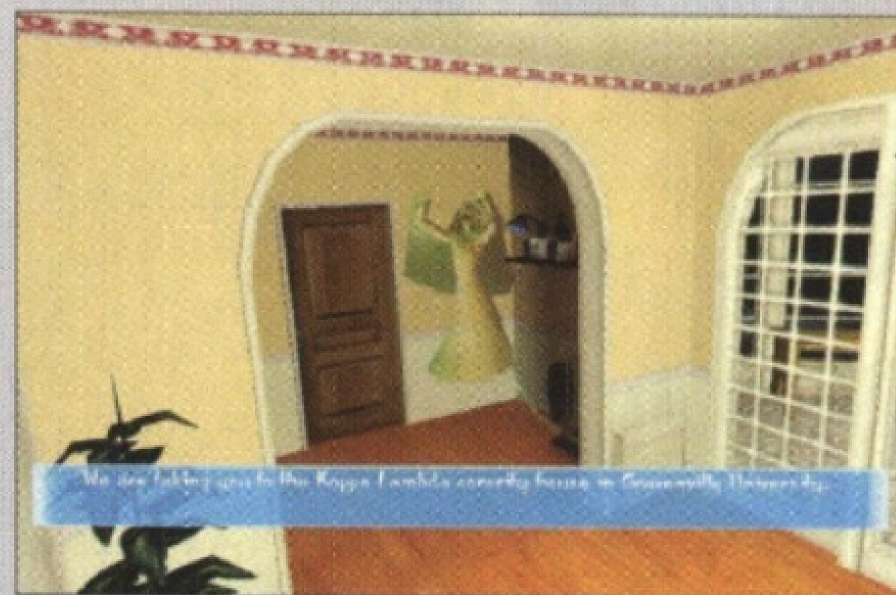
《鬼魂大师》可以说是一部策略游戏，场景设置和人物刻绘很像《模拟人生》（The Sims），建筑根据真实的样板描摹下来，结构合理、布置精致，里面的生活用具和电器家俱一应俱全，还有医院、野外木屋、丛林小镇、峡谷沼泽等场景，让人时时有新鲜的尝试和感官的享受。里面的男女老少都有自己的个性和行为，在自己的生活轨迹中作息。看起来像是模拟游戏吧，其实不然，玩家作为一名鬼魂大师（相当于中国的阎罗王吧），要利用手中各种鬼魂的能力来影响人们的行动。游戏的任务各式各样，笔者觉得解谜的成分很重，因此说它是一部解谜游戏也不夸张，每个关卡都有被束缚的鬼魂需要解救，这就是考验玩家智力的地方，比如最后一关拯救黑暗幽灵，整整卡了笔者3天时间，最后灵光一闪也就解开了。关卡之间相对独立，又有一条主线贯穿其中，在开始几关只是简单地将建筑物里的人们赶出去，这是照顾玩家上手之用，后面的关卡则要破解案件，参与邪恶教授的召唤计划并粉碎他的阴谋。有的关卡与前面关卡的场景相同，当重玩这一关卡时，两关要解救的鬼魂会一起出现。在完成一个关卡后，系统会根据玩家完成的时间和表现给予评分并得到一定的赏金，玩家可利用这些赏金到大地图的鬼屋中让鬼魂们学习新的魔法技能。在行动过程中要注意屏幕左上方的血槽，它代表鬼魂的魔法值，上面的数值表示所有行动鬼魂施展魔法所需的魔法能量，下方数值表示现在所有的总魔法能量，惊吓NPC能够增加能量总值，在行动中所使用的魔法能量必须小于能量总值，否则就会中途失败。

游戏中的鬼魂有50种之多，按元素属性有地、水、风、火之分，地元素可运用地震、减速等魔法，而水元素则能运用雨雾等能力。不同元素的魔法之间还会相互作用，如冰魔法和雨魔法叠加在一起就会下雪。每种鬼魂活动的场所也有限制，像水元素只能依附在有水的地方——洗手盆、户外的水洼等处，火元素只能附着在篝火、壁炉或电器上面，有的鬼魂只能活动在走廊上，有的则只能放到户外，因此根据任务不同合理地选择鬼魂很重要，具体如何来选请参照以下攻略指引。

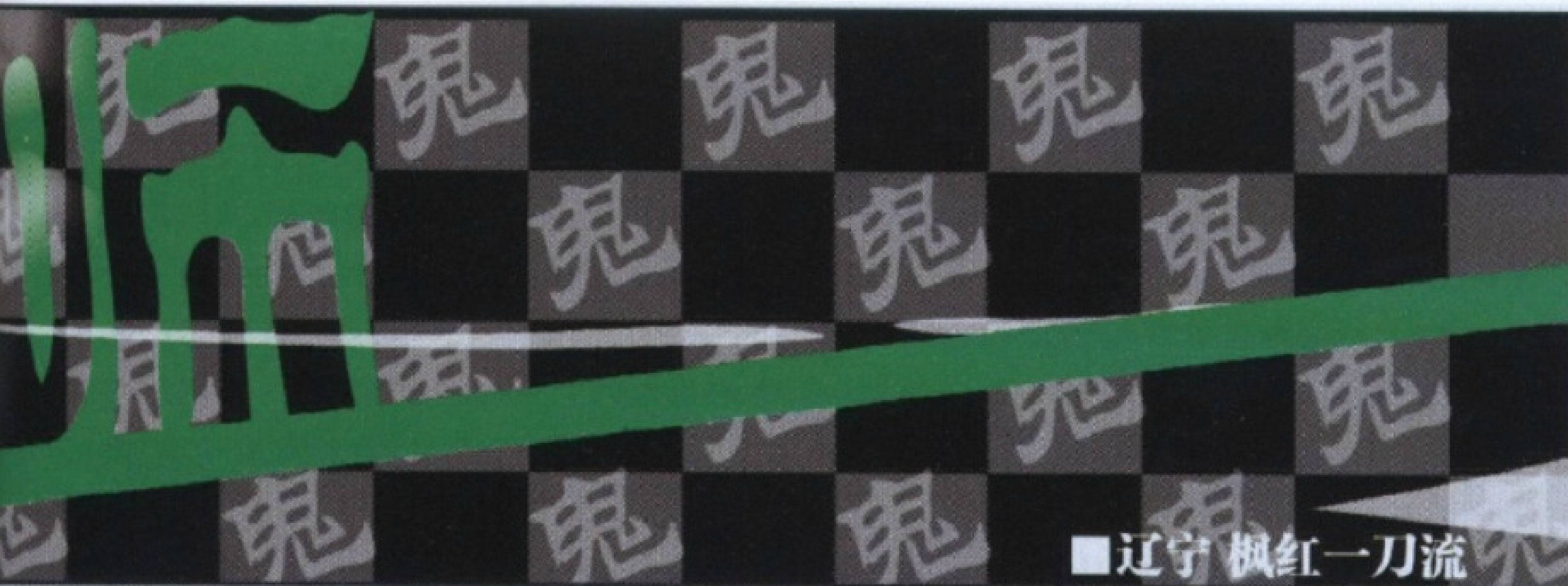
第1关 Haunting 101
女生公寓的夜半尖叫

第一关是上手关，鬼魂大师来到了101号女大学生公寓，下面就要运用各鬼魂的魔法，将这些胆怯的女孩子从这所宿舍里赶出去。在整蛊之前先点兵选将，目前麾下可驱使的鬼卒虽不多，但只要选小鬼和蜘蛛就足够应付了。小鬼不能在地面上走动，只能附身在电器上引发一些怪异的现象，而蜘蛛可以挂在天花板上施放昆虫或让房间生长水藻般的飘浮青草。新手建议选推荐编队（Recommend），最多有4名队员可用。

公寓里共有7名女生，她们会不断地在各个房间穿梭走动，路过最多的是客厅，将蜘蛛（Clatterclaws）放置（Bind）在那里，将魔法（Power）全部选上，这样它就可以不断地使用4种魔法来恐吓女生了。每种魔法使用后要恢复一定时间才能再次



这个巫婆鬼魂被吸尘器吸住了，怎样才能解救她呢？



■辽宁 枫红一刀流

使用，设定好后它会自动运作，就不用管它了。注意在门厅一侧的房间里有个被绳子束缚的幽灵巫婆（Weather-witch），她拥有风暴能力，却被人引到屋里用吸尘器给吸住了。在巫婆旁边的桌子上有个收录机，选用小鬼（Cogjammer）依附在上面，使用它的狂野（Wild & Crazy）魔法可使收录机和地上的吸尘器跳动起来，将吸尘器搞坏后巫婆也就摆脱束缚加入队伍了。将巫婆派到厅廊附近，放出迷雾（Fog）和歌声（Siren Song）来制造恐怖气氛，再把小鬼放到电视机上播放诡异的画面，让路过的女生发出一声声尖叫。

本关有3个鬼魂就足够完成任务，如选择了推荐编队的话，还会多出两个鬼魂——布（Boo）和战栗（Shivers），前者会不断地在空中飘浮游荡，或制造水流排放的幻象和声音；后者只能站在房间的地毯上，能使物体在空中飘浮或发出战栗和尖叫声。这两个鬼魂的运用会减少任务完成时间，从而取得高分记录。

第2关 The Calamityville Horror 恐怖庄园杀人事件

她有慈祥的面孔和好客的热情，很多人都愿意到她的庄园里做客，没想到在她善良的外表下竟掩藏着蛇蝎般的心肠，客人往往在来访时会饮到投有砒霜的茶，很多人在庄园里莫明其妙地失踪了，但从没有人怀疑到这位好客的妇人。罪恶仍然在庄园里上演，作为鬼魂大师是不会允许有这样的事情再发生的，你要平息愤怒的怨魂并将庄园里的一切公诸于世。因此在本关要将庄园里的尸体暴露出来，以引起警察的关注并将罪犯绳之于法。

本关不需要去恐吓住客了，要做的是尽量引起人们的注意，找到藏匿在各个房间里的尸骨。尸骨共有3具，一具在地下室的锅炉房里，他是一名锅炉维修工，在工作时被老妇的茶毒所杀，然后被砌在一间密室里，因此他的鬼魂就不能摆脱尸骨获得超生；一具是在3楼密室的床上，她是一名化妆品和香水的推销员，被狠心的房主毒死在床上，鬼魂却被困在一面化妆镜里，而房间的门已被木条钉死了；第3具是在楼顶的烟囱里，头骨已将烟道阻塞住了，他是一名电器维修工，当他爬上屋顶维修电视天线时体内的毒性发作而丧生。本关只选用3个鬼魂——死灵（Ghastly）、布（Boo）和石矮人（Stonewall）就够了。将石矮人派到地下室，把它放到那堵砖墙外地面有破损的地方，选用它的震颤（Tremor）魔法将砖墙的薄弱处震掉，或者将布派到密室里使用渗漏（Leak）魔法制造流水的声音，吸引住客前来探察。3楼房间的女尸同样可派布在里面散布流水声和歌声来吸引住客破门进去探看究竟，屋里的女鬼被缚在镜子上，引一名叫黛安（Diane Hutz）的女生进屋化妆，她会拿开镜子解开女鬼的束缚。在2楼的客厅调查房间的茶具或钢琴，将死灵放到茶具或钢琴旁使用寒冷（Bitter Cold）魔法，客厅里的温度骤然下降，这时会有人在壁炉中燃火取暖，由于烟道被阻塞，住客会打电话叫维修工去检查。每发现一具尸骨都



NPC都有独自的活动规律，利用这个规律来找到破关的答案。

会有人叫来警察，将3具尸骨找齐行动即告结束。在找尸体时注意不要将目击者吓跑，当住客找到尸体后马上将附近的鬼魂收起来，这样目击者才会去打电话报案。

第3关 Weird Seance 神秘的集会

有个青年团体组织不承认鬼魂的存在，一点也不尊重死者的亡灵，为此他们必须付出代价，作为鬼魂大师的你要找机会让他们体会一下幽灵的力量。机会来了，现在这个组织的成员们在109男生公寓中举行生日集会，下面要使用终极的整蛊手段给他们一点点教训，将他们从这幢公寓中赶出去。

本关建议选择推荐编队，公寓中有3个鬼魂需要解救，一个是1层客厅弹子机上的幸运猫（Lucky），它有使人走运的能力，当有人玩弹子机的时候使用幸运风暴（Luckstorm）等魔法，当固定的客人在赢弹子机几次后会将它解放出来。另一个叫恐怖之眼（Terroreyes）的鬼魂在客厅旁的休息室里，它被束缚在桌子的玻璃容器上，这时派空气幽灵（Aether）到窗外使用唱歌（Shattering Song）魔法，尖锐的歌声会把桌上的容器震碎，从而使它摆脱束缚归到队中。第3个拿书戴眼镜的鬼魂叫温德尔



当鬼魂使用的魔法能量超过总值时会发出警报声。

（Wendel），他在2楼卧室里，他是被学生会的会长陷害致死的，那个学生会会长就睡在卧室里，名叫特德（Ted Gable），只要能将他吓跑，温德尔就会获得自由加入队伍。住客们多会停留在客厅和休息室聊天或跳舞，可利用恐怖之眼的迷惑（Fascinate）魔法将住客吸引过来，派空气幽灵在户外唱歌并使用风元素魔法，再派战栗幽灵和布在房间

里施放魔法，恐吓聚集的人们获取大量魔法值，为之后的任务提供行动力。在地下室有3个举行降神会的人，可派静电幽灵占据在锅炉上，或将恐怖之眼依附到他们身旁的老鼠夹上，很容易就将他们吓跑了。

第4关 Summoners Not Included
教授的远古召唤



将木屋里的学生赶到屋后发现地下室入口。

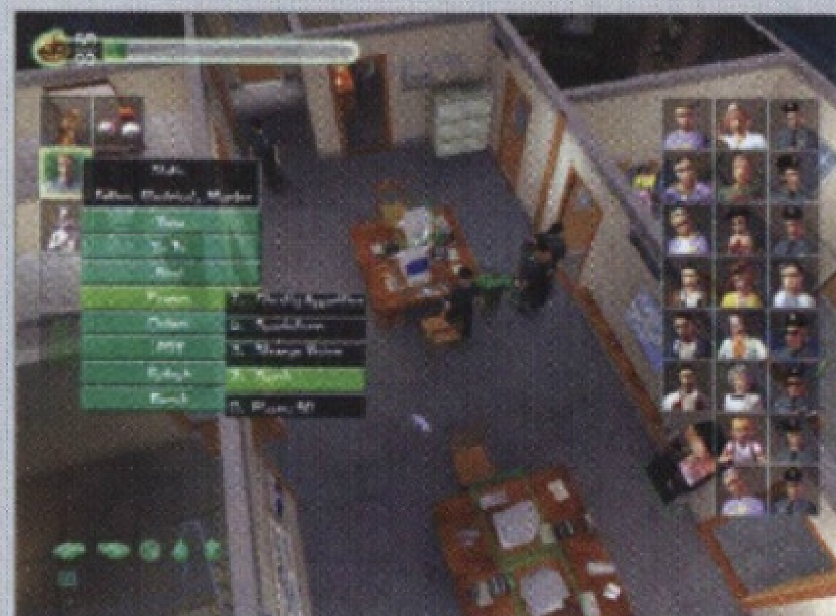
一位大学教授拥有一部记载着召唤魔法的书籍，他为了召唤森林中的黑暗幽灵（Darkling）携书来到密林深处的木屋中，在经历数番失败后，他返回大学继续从事有关召唤术的研究。他的3个学生得知教授的秘密，盗取了教授的笔记然后一起来到森林木屋，想在此寻找教授的召唤书并完成教授的召唤仪式。作为鬼魂大师的你当然不会放弃这绝好的机会，要想办法促使这3位学生达成心愿，解救出被困的黑暗幽灵。

本关任务与以前稍有不同，目的是诱导3名学生完成召唤仪式，因此不能使他们惊吓过度，如果有学生被吓跑的话任务即告失败，因此只能尽量使用较为轻微的恐吓来积累魔法能量。本关同样有3个鬼魂需要解救，一个是水幽灵（Raindancer），它被困在木屋外面厕所里的马桶上，只有马桶冲水后才会使它重获自由。不过外面有蜂巢，那些学生不敢进入，这时派石矮人站到厕所外使用震颤（Tremor）魔法将蜂巢震掉，那群蜜蜂也一哄而散，学生进入厕所后水幽灵即可被解救出来。第2个风幽灵（Whisperwind）在木屋的走廊上，派空气幽灵（Aether）在走廊上唱起尖锐的歌声（Shattering Song），风幽灵的锁链会被震断。第3个是教授的妻子（Moonscream），在教授举行召唤仪式后便把她封杀在地窖中，这个被困的怨灵发誓要向所有的生存者报复，不过解救她须费一番功夫。先派石矮人站在木屋后面，使用震颤魔法将地上的尘土震开，让上锁的盖板从地上显露出来，派鬼魂到屋里将学生赶出来，最后再派鬼魂在后门的房间恐吓，这样才会有学生往屋后走。当其中一名学生跑到屋后看到盖板时，会到厕所找来钥匙打开它，当那名学生走下地下室的台阶时，让台阶附近的怨灵使用尖叫（Shriek）魔法恐吓他，当他惊慌失措地跑出去后，这个怨灵也就摆脱了束缚。

3名学生来到地下室后开始寻找教授的召唤书籍，它就在地下室一角的木桶上，不过学生是不会找到的，这时派石矮人使用震颤魔法将那本书震落到中央木桶旁的地上，其中一名学生就会走过去拾起来，然后3个人在那里窃窃私语。没想到这时教授出现在他们面前，手里还持有一把手枪，3名学生只好恐慌地离开地下室，不过他们还有些不甘心，不时返回到地下室探看。这时要利用鬼魂的力量将教授赶走，使用石矮人的压制魔法（Swallow）可使教授的恐惧感迅速增加，但需注意要等学生们离开地下室时单独对教授使用。当教授被赶跑后，3名学生回到地下室继续对召唤书进行研究，按书中的提示进行一场神秘的召唤仪式。传说中的幽灵终于被召唤出来了，它吸食了3名学生的灵魂，但仍然没有力量摆脱远古的封印，因此在后面的关卡中还要替它寻找合适的灵魂来吸食……

第5关 The Unusual Suspects
异想天开的恐怖计划

一连串的行动使鬼魂大师威名远播，城里的人们都已闻鬼色变，无视于鬼魂存在的日子已经一去不复返了。看着人们陷入一片恐慌之中，作为鬼魂大师的你并不满足，还有一桩重要的计划要付诸于行动。为了使城里的秩序彻底崩溃，下一个目标是警察局，让这些所谓英雄无畏的执法者也见见鬼的颜色吧！



鬼魂大军开始在警局里整蛊搞恶。

警局只有两层，地下室里有档案室、刑讯室、牢房和医务室，在这一层有2个鬼魂需要解救，一个是刑讯室杀人疑犯的鬼魂，它被绑缚在电椅上。在墙上有个电闸开关，对面还有个洗手盆，派静电幽灵在电闸上使用电火花（Spark）魔法，同时派水幽灵在洗水盆上使用水灾（Flood）魔法，这样电流通过水流将鬼魂的电椅短路，让电椅幽灵（Electrospasm）加入队伍。另一个在医务室病床尸体旁，是个女警察的鬼魂（Wendel），她是被小流氓杀死的，不过她知道是警局内部人指使干的，这位主谋者杀她是为了要得到一枚徽章。要解救她需找到一名叫诺曼·弗朗茨（Norman Franz）的警察，他通常都在1层的办公室里玩电脑。用电元素幽灵将他的电脑搞坏，不久他会到地下室找同事说什么事情，这时将恐怖之眼放到里间的档案室里，使用迷惑（Fascinate）魔法吸引诺曼进去，他在箱子上偷到一些钱。当他再走到地下室与那个看守说话时，将恐怖之眼放到医务所，使用迷惑魔法吸引他进来，然后将水幽灵放到洗手盆使用水灾魔法，这样他会站到女警幽灵的面前将它解除束缚，同时他也精神崩溃吓跑了。接下来开始救援牢房里的犯人，在走廊的两端墙上各有一个开关，利用电椅幽灵的振荡（Surge）魔法可使开关损坏，两边的4间牢房铁门会被打开，接着再将这些犯人赶出去，其中一间牢房内关有上一关中那名召唤怪物的教授。如果犯人没有马上离开，不久警察就会将墙上的开关修好，牢房的铁门会再次关闭。

由于诺曼到地下室有一定的周期，为了能得到好成绩，救援行动和恐吓行动可同时进行，不过要注意不要让那些犯人被吓死在牢房中，而对关键人物诺曼也不要惊吓过度。前厅接待柜台附近是人员密集的地方，可派温德尔（Wendel）在那里游荡恐吓，小狗也放出来乱咬，用电元素幽灵毁坏房屋里的各种电器，被惊吓的人们会跑出警局，时间久的话恐惧感会平复，可派水

幽灵在外面的水洼里兴风作浪。后院有辆警车，电元素幽灵可依附在车上制造幻象。还有一种省力而有效的策略，是利用恐怖之眼和女警幽灵的诱惑能力，将人们吸引聚集到一处，然后再将各种幽灵投到屋子里一起恐吓，最后将所有人都赶出警局。

第6关 Poultrygeist 禽灵之复仇

在城郊的庄园中将有恐怖的事情发生，原来古时这座庄园的位置是一处鸡禽屠宰场的填埋地，无数家禽的羽毛和头脚被掩埋在此。日积月累，无数怨灵汇聚在一起，形成无比强大的力量，并附着在一个小女孩的身上，试图向居住在此处的人们复仇。作为鬼魂大师的你，自然要替这些怨灵出一口恶气，将居住在别墅里的人们驱赶出去，从而得到新伙伴的加盟。

本关与第二关的庄园场景相同，当住客发现有鬼魂出没时，会打电话找来巫婆和驱鬼大师。第一次玩本关的时候只要找那个小女孩加入即可，如果通关后重玩本关，就会发现第二关的任务也被加进来了——先解决3具尸体的事件，那个维修工也因剧情需要而出现，而那两名警察不会出场。找齐3个鬼魂后再驱赶住客、巫婆和驱鬼大师，将所有住客赶走后，那名女孩身上所附的鬼魂会加入队伍，这时就可随意操纵它了，当这个鬼魂脱离小孩的身体后再将小孩赶出庄园。

巫婆和驱鬼大师不论是否有人打电话都会出现。首先是巫婆，当她进入庄园后要密切注意她的行踪，在她经过的路上放置恐吓的鬼魂。当她驻足摇摆手臂的时候就要注意了，这是她在探测鬼魂的方位，尽快将附近的鬼魂收起来，



鬼魂大军全部出动，庄园里响起一片惊叫声。

否则被她找到的鬼魂身上会出现黄色惊叹号，短短几秒钟后惊叹号会变为红色，鬼魂就会被捉，损兵折将会给后面的任务带来压力。驱鬼大师其实是徒具其表，身上带的装备虽很齐全，然而笔者将本关玩过数遍也没见他捉到过一个鬼，因此不足为惧。他在户外的活动居多，只要将风元素或水元素的幽灵放到户外照顾他就行了。

本关的任务会相互有一些制约，先解救鬼魂的话会费时较多。但若同时进行，住客由于惊恐万状或较早地被驱逐出去，尸体较难被人发现，搞不好会找不全鬼魂，因此笔者还是建议先救鬼魂为好。当巫师和捉鬼大师出现时，要用全部精力对付这俩个家伙，将他们清除后再回头继续下面的任务。

第7关 Phantom of the Operating Room 手术室的幻影



在走廊上派巫婆唱歌，惊醒手术台上睡觉的鬼魂。

本关行动在市立医院进行，有3个鬼魂等待解救，一个是兔子鬼魂，它被缚在一名男孩吉米（Jimmy）身上。吉米的玩具兔不知被何人偷走了，因此站在床前哭泣不止。注意看关前动画的话，会发现是一名叫凯文（Kevin）的男孩偷走了，下面要做的是帮他找回那个玩具兔。凯文会在整个医院不停地走动，用手上的鬼魂恐吓他，使用蜘蛛即可，它的范围广泛并且消耗的魔法能量也较少。受到惊吓的凯文会将玩具兔丢到地上，不久还会跑回来拾起，继续惊吓他直到不敢回来拾取为止，不久会有一名医生（或护士）上前拾起玩具兔，将玩具兔放到另一间病房的床头，一名女孩会到处拿着玩具兔玩。等她转到吉米的病房后，用鬼魂将女孩吓走，这样吉米会跑上去拿回玩具兔，同时兔子鬼魂的束缚也解开了。有时当医生拾到玩具兔时会直接来到吉米的病房，但不知是谁的玩具只好放到地上，吉米同样会拿回去。

第2个鬼魂在一间屋子的手术台上，这个鬼魂正在酣睡，这时派个鬼魂弄出点噪声唤醒它，如利用幽灵巫婆，她拥有尖啸（Siren Song）魔法，让她站到手术室外面的圆形走廊上施展一下，就可将手术台上的鬼魂喊醒了。第3个鬼魂在地下室里，她是一个情场失意的女子，最憎恨的是男人用情不专，生前由于未婚夫的背叛而精神失常死去，要解救她须在医院找个花心男人，他就是塞思（Seth Greenwood）医生，他和医院里一半的护士都保持着性关系，如此滥情的男人必须教训一番才行。于是将那个女警（Blue Murder）鬼魂放到地下室的床上，使用迷惑（Obsession）魔法将医院里的人引到地下室来，其中包括塞思医生，利用鬼新娘的魔法打跑他即可。

医院里只要有一个人被吓跑，3名捉鬼队员就会出现，这时要集中精神应付他们，不要将鬼魂分散以免顾此失彼，要始终用眼睛照顾到手下的鬼魂，左上角的队员菜单一旦出现警报能迅速将它们收起来。捉鬼队员开始时探测能力很强，先和他们保持距离，找其他人吸收点魔法力，然后利用蜘蛛等移动快、范围广的鬼魂来袭扰他们，逐个将他们赶出医院，然后就可放心对付医院里的护士、医生和病人了。

第8关 Deadfellas 落难的魂魄

可恶的人类总是以无知当作伟大的见解，很多时候我们鬼魂不愿与人类计较，但当人类自大狂妄到侵犯鬼魂的名声时，我们的鬼魂大师就必须出马了。巴塞洛缪（Bartholomew）先生就是这样一个恶人，他不但组织黑社会的成员危害人类，还从来不相信鬼魂的存在而大放厥词，为此我们必须要以行动来改变他的看法。

本关的任务是在一艘豪华游轮上，共有4个鬼魂需要解救，一个是手执汤姆冲锋枪的赌徒，他在这艘船上输掉了所有的钱，在与管理员理论的时候被他们开枪打死了，如今他的鬼魂被缚于一



将厨房里的这名厨师赶到上层琴房即可解救琴手。

张赌桌上不能脱身，要救他须替他报仇才行。将幸运猫扔到赌桌上使用幸运风暴（Luckstorm）魔法，稍后有船员过来赌钱，当船员连赢3场后那名管理员气急败坏地走开了，赌徒终于摆脱束缚加入队伍。第2个是钢琴手，他是老板巴塞洛缪最喜爱的琴手，不过在一天晚上他没有了解到主人的情绪而弹错了曲子，因而饮弹身亡。不过作为一名职业琴手，他想完成没有弹完的曲子。在这里要利用鬼魂的吸引魔法，如震颤（Quiver）的召魂（Insane Invitation）魔法，将厨房一名叫犹大（Jude Klous）的厨师吸引进屋里，这时琴手会弹奏起正确的曲调。第3个是海洋精灵（Wavemaster），栖居在海洋深处的女神，它被关在船底的牢房里，要解救它须操作屋里的排水泵才行。将水幽灵（Raindancer）放到海洋精灵身后的排水泵控制室里，使用水灾魔法（Flood）后会有一名海员进来扳下机器的开关，海洋精灵由此获救。第4个是一名新闻摄影记者，由于偷偷参加了巴塞洛缪先生祖母的葬礼而被杀手所害，更糟糕的是巴塞洛缪先生把他的骨灰当成他祖母的骨灰在灵堂供奉，想要使他的灵魂获得自由，须想办法打碎那个骨灰坛才行。在救过海洋精灵之后，可使用她的冰雹（Hailstone）魔法打碎桌上的骨灰坛，稍后巴塞洛缪会跑过来查看发生了什么事，结果摄影记者小小地报复了他一下，随后摆脱束缚加入队伍。本关不用将所有船员吓跑，只要将巴塞洛缪先生的意志搞崩溃就行了，不过这家伙的耐性比较大，为了积累魔法值赶跑六七名船员还是难免的。

第9关 Facepacks & Broomsticks 面霜与帚柄

自从鬼魂袭击了男生公寓之后，整座城市的学生情绪浮动，人心惶惶，女生公寓里的活动也变得小心谨慎起来，她们之中有3名研习魔法的学生巫师，在公寓里施法以抗拒来自鬼魂世界的攻击。现在是教训她们的时候了，鬼魂大师必须迅速将巫师从公寓里赶出去。



镜子里的妖精抱怨发型总是变不像。

本关有3个鬼魂需要解救，一个是火蜥蜴（Firetail），它在地下室的魔法阵上。魔法阵上有地、水、风、火4样道具——花盆、鱼缸、气球和火盆，将水幽灵放到鱼缸上使用行雨（Rain）魔法，雨水会将火焰浇灭，火蜥蜴获得自由加入队伍。第2个是2楼卫生间镜子里的妖精（Tricia），她能根据人们的相貌随意变化成相应的形状，不过令她不满意的是头发总变不像，因此要找到一位头发与她相同的人，让她找回一次完美的感觉。仔细观察一下发现那名叫布莱尔（Blair Whelchel）的女生与她的头发相近，只要让她到2楼卫生间去照镜子，镜妖就会从镜子里出来加入队伍。如果布莱尔去1楼卫生间的话，可使用水幽灵将她吓回2楼去。第3个是屋后阳台的老鼠精（Hogwash），它被困在一个南瓜做成的灯笼上，在2楼一间屋子里有个戴随身听的青年，将火蜥蜴附着在他身上，用鬼魂不断恐吓他，直到他走出房间到达阳台为止，只要他经过那个灯笼两次，老鼠精就会摆脱束缚。

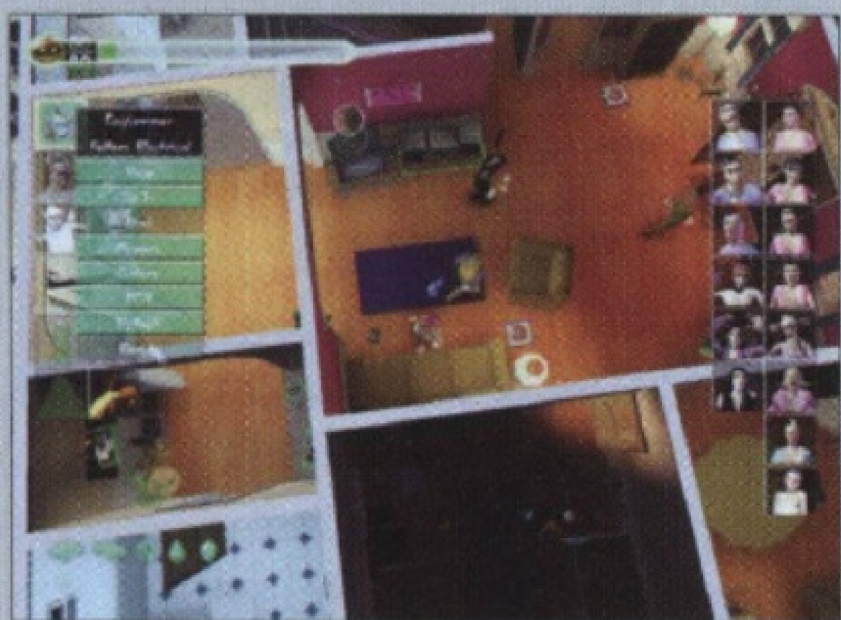
在开始巫师由于有地下室魔法阵的保护，鬼魂的任何魔法都难以伤害她们分毫，一旦救出火蜥蜴也就破坏掉了魔法阵，巫师从此不再受到魔法保护，不过行动中仍要密切观察巫师的行动。如果重玩本关的话，第一关的任务会加进来，还要解救那个巫婆的鬼魂。

第10关 Blair Wisp Project 布莱尔计划

再次回到森林中的小屋，这里与第四关的场景相同，不过这回探索森林的是3名摄影工作者，他们试图证实有关黑暗幽灵的传说。作为鬼魂大师要诱导他们再次完成教授的召唤仪式，彻底将那木屋地下室里被缚的黑暗幽灵解放出来。

本关的鬼魂要认真选择一下，否则会给通关带来麻烦，其中风幽灵

（Whisperwind）必不可少。开始时那3名摄影工作者在野外游荡，他们到木屋之间有两道阻碍，在沼泽中有座小岛，由于小岛上弥漫着重重的浓雾，使他们心生恐惧驻足不前，这时可使用风幽灵的风暴（Tempest）魔法将岛上的大雾除掉。在沼泽的另一边是一道深不见底的峡谷，在边崖上有一棵巨大的枯树，将所有地、水、风、火属性的鬼魂安排在枯树旁边施展魔法，选用风或雨等有破坏性的魔法，不久这棵枯树会被风雨折断。



黑衣巫师在宿舍里到处走动捉鬼。

本关共有3个鬼魂需要解救，第一个就是地下室里的黑暗幽灵（Darkling）。第2个在沼泽前面的山旁，是个火幽灵（Sparkle），它在一次篝火晚会中不小心睡着了，等醒来时篝火已经熄灭而不能离开，只要想办法将篝火再次点燃就能解救它了。用鬼魂的魔法去惊吓那3个人，其中一人会朝着篝火的方向跑过去，这时将火蜥蜴（Firetail）附着在他身上，当经过篝火的时候使用火蜥蜴的篝火（Bonfire）魔法点燃篝火，这样火幽灵就能加入队伍了。第3个是在沼泽中央的小岛上，一个飘浮在空中的骷髅头，300年前它被一位拥有邪恶魔法的巫婆给封印了。由于这里四周被水和树木环绕，很难被人和鬼魂发现，所以在漫长的时光里得不到拯救。只要它能被人类的眼睛看到，就可以解除巫婆的封印。这时使用骷髅的催眠幻影（Hypnotic Image）魔法，将那3个人吸引到小岛上，被人发现后它就能加入队中。

在木屋前有个倒卧在地上的人，用兔子往地上扔个礼物盒，把电元素鬼魂（如电椅幽灵）依附在上面，使用振荡（Surge）魔法把那个人唤醒。那人醒来后会自动跑到木屋里检查开关，稍后到楼梯口进入地下室，找到教授的召唤书来研究。在解决完迷雾和枯树的谜题后，将骷髅放到木屋一侧的岸边，仍然使用它的催眠幻影魔法将3个人引到对岸，在所有幽灵的魔法中，唯有这个魔法使人类不再害怕河水的威胁。当3人到达岸边后，再将恐怖之眼放到枯树上，使用迷惑魔法将3人引过峡谷，3人看到木屋后会进去查看，不久就会找到地下室入口下去（如果先唤醒木屋前的人，就会有两个人走到地下室去）。在研究过教授的召唤书后开始进行召唤仪式，结果他们3人的灵魂也被黑暗幽灵吸食掉了，但是黑暗幽灵仍未能解脱出来，它被教授的光栅装置给禁锢了。

第11关 Ghostbreakers 鬼魂防御系统

警局为了防御鬼魂部队的再次入侵，研究并配备了3部感应发生器，它们在警局里形成强大的保护磁场，使鬼魂没有立足之地，为此鬼魂大师要想办法潜入警局的内部破坏掉3部机器，同时将警局内的所有人员驱逐出去。



警局里设下了防御鬼魂的屏障，要想办法除掉才行。

本关建议选用电椅幽灵（Electrospasm）或老鼠精（Hogwash）这两个鬼魂，它具有较强的破坏电器的能力。3部发生器分为绿、蓝、红三色，绿、蓝两色在警局1层两侧角落的房间里，红色的在地下室原来的医务室内。在开始派小狗和兔子在前后院恐吓，前厅的接待室不在发生器的保护之内，派镜妖附到镜子上施展魔法，兔子和镜妖都有幻化礼物盒（Ethereal Giff）的魔法，凡电元素的鬼魂皆可附着在礼物盒上，人类看到它会拾起到处走，附着在盒子上的鬼魂可以自由施展拥有的能力，以此来吸收魔法能量。在警局的后院有辆警车，它上面装有卫星信号接收器，电路是与屋内相连的，用老鼠精或火幽灵的熔断保险丝（Blow Fuse）魔法将警车的电路破坏掉，这样警局内的绿色发生器暂时停止运作，同时屋里的所有灯具都被灭掉，这时要利用这短短的几分钟时间将绿色发生器破坏掉，将电椅幽灵附着在发生器上使用振荡（Surge）魔法即可。等警车的电路修好后再次用兔子破坏掉，然后来到地下室，在原来档案室的房间找到一部机器，它的电路与1层蓝色发生器相连，

同样用电椅幽灵破坏掉它，这样蓝色发生器也被毁掉了。最后是红色的发生器，将镜妖派到卫生间去，等有人进来时扔出礼物盒，并将电椅幽灵附着在上面，等他逛到医务室里的时候，再使用电椅幽灵的魔法破坏掉红色发生器。3部发生器都毁掉后鬼魂们就可以自由行动了，用电椅幽灵破坏掉楼梯和地下室电脑房的开关，这样就可将牢里的两个鬼魂解放出来。本关在警局内有3名捉鬼队员，只要随时注意他们的行踪即可，在他们驻足探测时不要让手下的鬼魂离得过近，最后将警局内的所有人员驱逐出去过关。

第12关 Full Mortal Jacket
人类的军事防线

鬼魂兵团威名大振，城市的居民在恐慌和惊惧中度日如年，街头一度发生骚乱几乎达到不可控制的局面，政府调集了一部分军队进驻城市维护治安。为此鬼魂大军必须再次出击，这次面对的将是正规的军事力量，鬼魂们要彻底打垮军人的意志和声望，使人类社会陷入混乱和动荡之中。



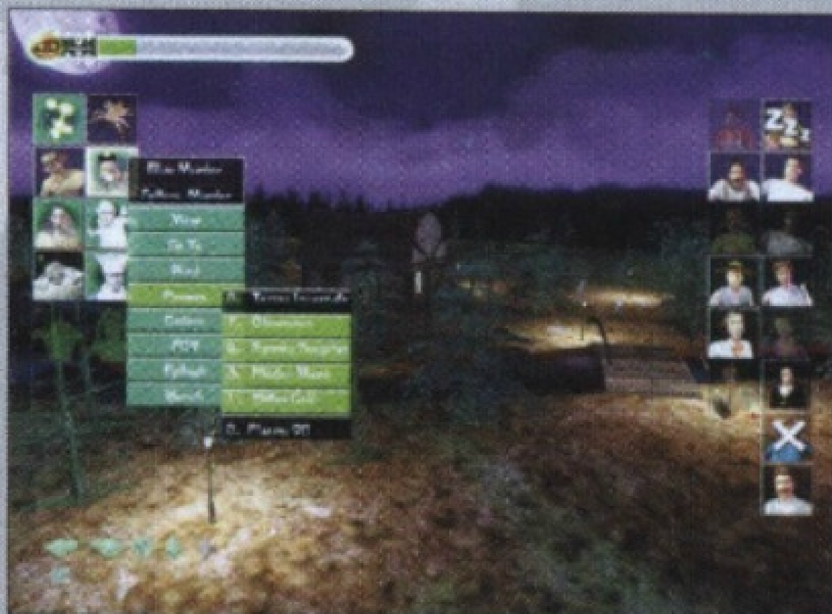
这个狼妖被牧师用图腾镇伏着，用火元素鬼魂才能解救他。

本关的军营范围广，人员也较分散，吸收魔法能量的时间会长一些，手上的鬼魂很久才能全部登场。在开始使用风元素鬼魂在屋外，小狗到军人经常行走的走廊，兔子使用礼物盒魔法，再派鬼魂附着在上面进入军营施展拳脚。那个火元素魔法的维修工很好用，能在天空中降下大片的火雨，不过他只能放到军营一侧的尸体上，当有人在附近漫步时可使用控制（Possess）魔法附身到士兵身上，跟随士兵在军营里到处走动施法作乱。当士兵受到惊吓时会马上逃离危险区域，通过散步和游荡恐惧感会慢慢消除。因此在积累一定的魔法能量后，可找恐惧感稍高的目标集中解决掉，将鬼魂集中在他活动的区域一次将他吓跑。在军营中还有一名神父到处游荡捉鬼，由于军营面积开阔，会有足够的时间将危险状态的鬼魂收起来。

本关只有一个需要解救的鬼魂（Wisakejak），它就是狼妖，被军营里的神父施法捉捕并用木头图腾镇伏着，注意在狼妖的房间里面有卫生间，这是偌大军营里唯一的卫生间，军人每隔一段时间就会光顾这里一次，在这里可使用兔子扔出礼物盒将火元素的维修工附着在上面，等士兵拾起来到卫生间路过狼妖的房间时，使用篝火（Bonfire）魔法将那个木头图腾烧掉，狼妖于是解脱束缚加入队伍。

第13关 Spooky Hollow
幽灵谷

鬼魂的队伍不断壮大，鬼魂大师仍不满足于目前的成绩，打算继续搜寻和征募新的伙伴。传说中有只罕见的幽灵马在深夜里出没，无头骑士骑在幽灵马上使用迅捷的刀法，拥有所向无敌的勇者力量。在不远的幽灵谷中一桩召唤计划正在进行，有人打算利用魔法来找到传说中的幽灵马，使用它的力量来危害人类。因此本关的任务是挫败人类的召唤阴谋，诱导人类找出这个阴谋家，并想出办法拯救幽灵马和无头骑士。



据说这个小村里有人在召唤无头骑士。

本关有3个鬼魂需要解救，一个是木屋里的土著猎人，在几百年前是位保护部落和家园的勇士，不过随着人类的文明进步，人类侵占了森林和土地，使他的家园不再有从前的野性和生机，为此他感到愤慨和不平，发誓要毁灭建在这片土地上的建筑。在这里要选用土元素的鬼魂，使用地震（Quake）魔法将小屋震塌，猎人获救加入队伍。另一个是在小水洼旁边的稻草人，派水元素幽灵（Wavemaster）使用水灾（Flood）魔法，这样水洼漫起大水到达稻草人的身边，然后转换到渗血（Seeping Blood）魔法，当稻草人尝到血液的味道就会加入队伍。本关还有个隐藏的鬼魂，它藏在村子旁边湖泊中央的枯树里，使用风元素和水元素的鬼魂施放风暴等魔法，枯树断掉后这个鬼魂就会加入队伍。

解救无头骑士首先要让村民发现牧师的阴谋，将女警幽灵放到灯塔的后面使用引诱（Obsession）魔法，会有村民过桥到灯塔的窗户探看，派土元素鬼魂在塔外使用地震魔法将供案上的头骨震落到地上，当村民惊吓跑开后无头骑士会出现，骑士为了不让人知道召唤的秘密会杀掉这名村民。在小桥左右的路上派鬼魂使用地震或暴风魔法可阻止骑士的伤害。最后一位村民出屋到灯塔查看，牧师发现了窗外的偷窥者，出来将头骨交给村民让他带到墓地去。当无头骑士加入队伍后事件并未结束，他虽不屑做人类的奴仆，但必须遵从古代骑士的精神，它的头骨尚在人类掌握之中，仍不能摆脱他们的制约，最后只要将那个牧师吓跑即可过关。

第14关 What Lies Over the Cuckoo's Nest 杜鹃窝之谜

教授为了利用黑暗幽灵来统治人类而煞费苦心，先后引诱两拨人去召唤幽灵，以6个无辜的灵魂来喂饲这个远古魔物。如今他又将黑暗幽灵禁锢在医院的顶楼上，使用光栅装置和魔法阵来吸收幽灵的超常能量，为此鬼魂大师要阻止教授的阴谋计划，将这个幽灵从罪恶的樊笼中解救出来。

本关医院的场景全部开放，其中3层为精神病房，4层是教授用来禁锢黑暗幽灵的地方，这两层由于拥有魔法阵的力量而形成鬼魂难以直接进入的屏障。3层的楼道两侧是休息室，穿过横向的走廊是圆形的观察室，四周一圈精神病房，里面共关着5名精神病人，都是曾在森林小屋参加召唤仪式的学生和摄影工作者，由于灵魂被黑暗幽灵吸食而神经失常精神错乱了，中间病房里的病人更是沉睡不醒，仿佛对外界已没有了知觉。这5名病人仍被教授所控制，用他们残余的魂魄力量来束缚上面光栅中的黑暗幽灵，因此要解开幽灵的束缚，须想办法打断精神病人的魂魄光柱才行。

本关须用几种重要的魔法才能完成。首先是镜妖或兔精的礼物盒魔法，其中分为特洛伊礼物盒（Trojan Giff）和电子礼物盒（Ethereal Giff）两种，前者最多可以依附4个鬼魂，而后者一次只能放1个；其次要有梦游（Sleepwalk）魔法，它可控制睡眠中的人走动，还有电椅幽灵或火蜥蜴的振荡（Surge）魔法，它可用来破坏电器和保险丝。因此本关最好选择镜妖、马精、电椅幽灵，其它的鬼魂任选，只要玩家对它的魔法了解、使用顺手就可以了。



救出黑暗幽灵后，将医院里的所有人赶了出去。

在开始时要密切注意男医生帕克（Paco Lacamara），他是破关的关键人物，救出黑暗幽灵之前最好先别吓跑他。帕克在3层看守精神病房，每隔一段时间会到4层洗手，然后到1层或2层上厕所。将镜妖附着在厕所的镜子上，等他进来扔出特洛伊礼物盒，他拾起来后将电椅幽灵和马精同时附在上面，等他回到3层的观察室后，先用电椅幽灵的灵异乍现（Spooky Surprise）赶跑他，然后用电椅幽灵的振荡魔法将所有病房的电子门打开，让4名病人跑出去，只剩下那名沉睡的病人。这时将马精附在他的身上，使用梦游魔法控制他往病房外走去，这样5道光柱就被打断，黑暗幽灵终于被解救出来了，而教授的灵魂被脱困的幽灵所吸食，变得精神崩溃意志消亡，瘫倒在地上。接下来的任务就比较好做了，不用管教授和那些精神病人，只要将医院里的其余人全部赶跑，任务即可结束，这只是时间的问题。由于医院4层楼的区域较广，要多用兔子、女警鬼魂或恐怖之眼等诱惑能力，让医院里的人集中起来恐吓，再在门厅放上蜘蛛或小狗，楼外面使用风元素的幽灵，让受惊奔跑的人们一次就吓个够，尽量避免受惊后跑掉又找到安全的地方平静恢复的情况。在后期等人跑得差不多了，可将怪物集中起来，单独对付一个目标来解决，这样能更有效率些。

教授的阴谋终于被粉碎在深夜的狂风之中，人类的军队也被幽灵之力所挫败，溃不成军地在拂晓之前撤退了。城市里依然到处有鬼魂在飘荡，谈鬼色变的人们在黑暗之中挣扎着，继续计划着一些可笑而低能的捉鬼计划。

人间存在，鬼魂也永远不会消亡，我们以鬼魂的眼睛来俯瞰着这个肮脏的人类世界。

而你，就是鬼魂世界永远的希望——领袖群伦的鬼魂大师！P

网闻急报

《仙境传说》海底接力赛决战深海之底



8月初，《仙境传说》中举行了一场紧张激烈的海底接力比赛。很多玩家公会都派出颇具实力的成员报名参加了比赛，同时很多普通玩家也饶有兴趣地观看了比赛的全过程。

比赛当天，众多参赛选手从海洞门前出发，各显神通，一路冲向终点。或许是大家都认识到接力赛中第一棒的重要性，各公会派出的选手基本上不是骑士就是牧师，想要凭借骑士的鸟或牧师的加速在比赛过程中取得领先的优势。因此，在第一棒的比赛过程中，选手之间距离并没有被拉开。不过，在经过了第二棒和第三棒的交接之后，选手之间的实力差距便显现出来。最后，还是多数实力强劲的公会选手取得了比赛的胜利，并领到了丰厚的奖品。

《传奇3》行会争霸大赛火热进行



《传奇3》中的行会争霸大赛是颇受诸多玩家瞩目的一次大型赛事。开战前夕，诸多玩家便报名参加了“牛皮誓师大会”，同时官方为激励那些在行会争霸赛中有优良表现的行会，增加了“行会军需品发放”和“行会争霸赢大奖”两项活动。

8月3日，在沃玛号角声中，一支支充满了雄心和野心的行会涌向了银杏。英雄、高手、杀手纷纷从玛法大陆的深处走出，披挂上阵，平日里藏在箱底的终极装备和武器都被拿了出来。截止到发稿时，比赛还在进行之中，最终的沙城城主之争，还要在接下来的激战之后才能揭晓。

《魔剑》北金世界（2F）战火纷飞



8月4日，《魔剑》中一场由约350人参与、耗资近4000万魔剑币的攻城战以联盟的胜利而告终。此次战役历经10小时，有近20个大小公会参战。

在战斗中，双方实力相当，联盟军连续冲击26次，终于攻下“珈蓝”（JL）首都。双方投入的人数对比为：

“珈蓝”联军：20队200人左右

“北金”联军：16队160人左右

此外，“珈蓝”投入攻城炮车15辆；北金联军修理城墙投入700万左右魔剑币。

此次战役，北金联军暴露了前期指挥混乱、队员纪律差、各自为战的弱点，并且出现了战术和领导错误，但是凭借着充足的兵力，采用了人海战术反复冲击，才得以取得胜利。而“珈蓝”联军没有守住跳板城市，并且没有足够的兵力支援，导致他们最终的失败。

外挂新动态

理想天堂 v0.3 免费测试版

功能： 1.全白天；2.海底抽水，水波纹去除；3.自己血条显示；4.显示自己的坐标；5.聊天功能（新增）

雄霸天堂 1.60 简体中文测试版本

功能： 停留新手村，自动设置，自动寻找目标，自动跟踪，边战斗边逃跑，自动逃跑，自动锁定目标，自动连续攻击，自动锁定行走范围，自动攻击怪物最大等级，围攻怪物最大数量，负重强化，自动开盾，攻击加速，行走加速，自动换匕首，自动解毒，自动加速，自动吃食物，自动喝勇敢药水等功能。

石器 SachXP++ 6.0.45

说明： 1.修复石器客户端的固有Bug，使得连接到6.0和1.8服务器时的宠物名称显示正常；2.修复智慧果和聪明的豆子的自动使用不再限定时间；3.修复观战时无法显示战场动态信息问题；4.修复高级设置战斗策略和锁定宠物以捕捉宠物优先，捕捉完毕后剩余回合若不逃跑则按常规方式进行锁定和攻击等。

疯狂骑士 1.80 免费测试版

说明： 1.增加快捷键回村，按F6就可以回到村庄；2.增加自定义说话功能，这个功能主要用在组队的时候告诉加上限等；3.增加浪人自动喝狼血，先手动喝一次，然后选上这个选项，就会每隔102秒喝一次狼血了。

编辑点评：前阵子在某一个网络游戏论坛上看到一条帖子，主题是“看，韩国人的外挂比我们强十倍”。我自认为我们的游戏外挂就已经相当厉害了，那韩国人的外挂比我们强十倍是怎样的呢？如今，只要是比较受玩家关注和喜爱的网络游戏，也都会受到外挂制作者的关注和喜爱，因此这些游戏的外挂也就应运而出。真不知道这样的现象什么时候才能终结。

网闻急报

韩国网游排行榜（8~9月）

收费游戏：	测试游戏：
1.仙境传说	1.A3
2.天堂	2.Trickster
3.奇迹	3.Shininglore
4.神之领域	4.天堂Ⅱ
5.风之国度	5.Tantra-online
6.PristonTale	6.Sephiroth
7.TalesWeaver	7.Priest
8.千年	数据资料来源于韩国Onplayer杂志
9.传奇	
10.MapleStory	

台湾省网游排行榜（8~9月）

台湾省网游排行榜（8~9月）
1.天堂——亚丁王国
2.仙境传说
3.魔力宝贝
4.吞食天地 Online
5.石器时代
6.A3
7.TalesWeaver
8.无尽的任务中文版
9.奇迹
10.命运
数据资料来源于台湾省巴哈姆特电玩资讯站

《魔剑》杰出贡献七大个人（资料来源：SBN sbn.biggamer.com）

1.乌鸦（原心灵）

《魔剑》中资历最老的玩家之一，内测中最先提议并最终促使原联盟的成立。从某种程度上说，也是如今《魔剑》格局的主要缔造者之一。是原心灵的主要骨干之一，但如今似乎已厌倦红尘，归隐去了。

2.好年华（灭世狂舞）

灭世有今天的气候，好年华功不可没。此君于KOK中便颇有威名。来《魔剑》后，不记前嫌，甘为人后。当初灭世能与大同保持密切的关系，其也起了至关重要的作用。如灭世没有好年华，恐怕不会是今天的灭世，《魔剑》也不会是今天的《魔剑》。

3.糊涂（原青蝠酒吧）

很长时间里，她都是《魔剑》中首屈一指的才女。应该说，她最大的特点就是与人为善、含蓄谦逊的个性。后来以原魔域被开除的部分成员为主，创建了青蝠酒吧这个公会（如今魅影的前身）。后难以承担巨大压力，含怨离去（原因众口不一，恐怕只有本人知道）。不过现在论坛中某人好象有点她的影子。

4.敏源（心灵）

被誉为论坛第一才子。文笔确实独到，但更有思想。在论坛大力倡导讨论文风，与人就算为敌，也温文尔雅，很有气度。较早提出“围绕城墙防御”的想法，也提出过一套比较完整的大公会发展设想。如今似乎也少见，难道心灵的多爱归隐？

5.赤红13（蓝森德尔、原创世帝国）

此人口碑似乎不佳，但最早提出并一手创建邦联形式的“创世帝国”，为公会的发展探索做出了贡献，虽然如今的创世和他本人当初设想的出入比较大，他也迫于一些因素含恨离开帝国，不过留下的经验和教训对后来人是很有意义的。

6.我是马甲（某人的马甲，记者）

通过对6服大战的报道一举成名。他和他同伴的报道，真实、快速、详细，在记者行业中是比较敬业的代表。通过他们的报道，使大家认识到《魔剑》中的记者重要性。推动了《魔剑》记者行业的发展。

7.大同（来自万王）

《魔剑》中个性最张扬的一位。他和他领导的公会一直走着无差别PK的道路（如今似乎性质转变了）。大同尚武，在《魔剑》战术的发展上做出的贡献无人能及。可以说，他是《魔剑》中到目前为止最出色的将军。

《魔剑》三大杰出公会

殿军： FRY

原因： 稳健的作风、严格的管理、强大的实力使他们在7F如日中天，霸主地位牢不可破。被IMG和KOK视为今后的主要对手，这不能不说是对FRY自身实力的一种体现。

亚军： KOK

原因： 超强的霸气、超强的实力、超强的人气、超强的……KOK凭着内测时期靠战争所赢得的名声，为自己在公测之初带来超强人气，“武力征服《魔剑》”的口号使众多万王中的战犯和众多喜欢挑战的玩家聚集在天书的军团中。

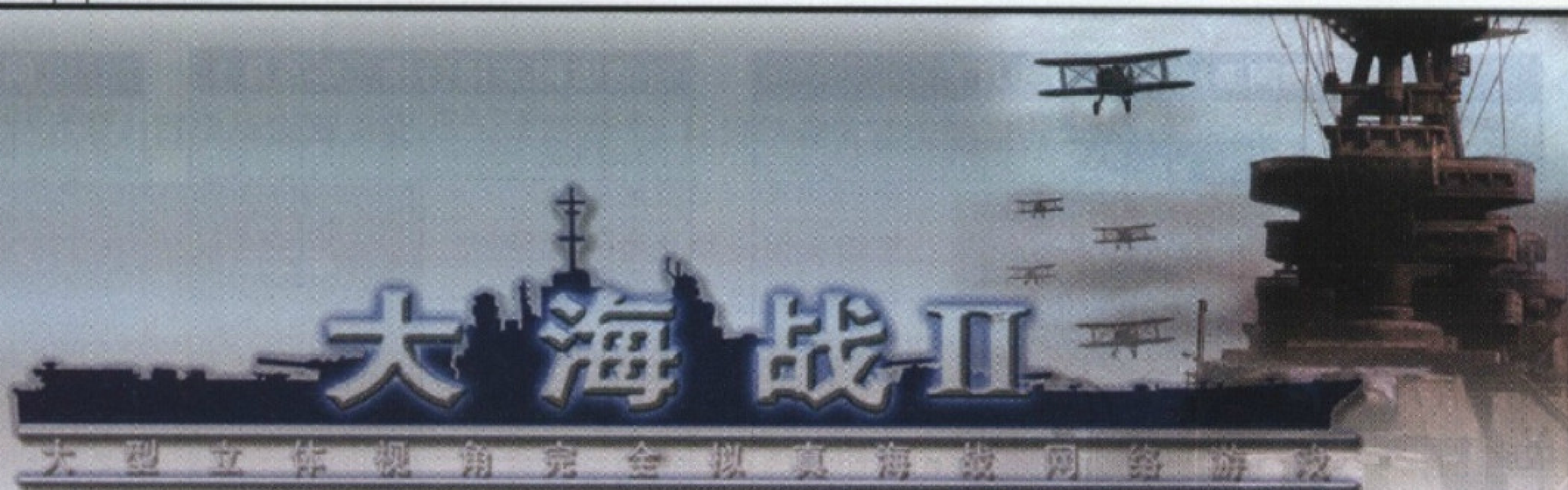
KOK果然没有让众多支持者失望，公测以来，KOK战车所向披靡，一路高歌猛进，先后拿下5F、8F的控制权，同时分兵于4F、6F帮助盟友击溃敌对势力。如此的大肆扩张同时也导致反KOK势力的惊慌失措，于论坛上、游戏中采用各种方法企图阻挡KOK的前进脚步。PS：公测以来的大批KOK成员并没有经历过真正战争的洗礼，这是KOK公会目前最大的隐患。

冠军： IMGOD

原因： 可以这么说，公测以来《魔剑》的战争史是IMGOD书写的，《魔剑》的精彩尽在6F。这不能不说是KOK、FRY等一流公会的悲哀或耻辱！IMGOD首次失败的5月23日竟然在以后成为一个名词“5.23”，此战也成为《魔剑》历史的一个里程碑，6F从此之后2大势力泾渭分明。战败后的IMG在大同的领导下卧薪尝胆，终于在6月底凤凰涅磐般上演了绝地大反攻，获得所有人的敬重（当然，心服口不服者众多）。IMGOD靠着不可一世的战争理念，正聚集着越来越多向往刺激的玩家加入到它的阵营或它的敌人的阵营中去，正像很多人所说的那样，“《魔剑》因IMG而精彩”。这是它排名KOK之上的原因。

网游大市场

网游大市场
仙境传说：
卡片价格（RO币）
小恶魔卡 300万
长老树精卡 5万
马尔杜克卡 10万
幽灵剑士卡 750万
白幽灵卡 250万
小巴风特卡 350万
伞蜥卡 800万
卡利斯格卡 3500万
突变蛙卡 45万
毕帝特飞龙卡 40万
兽人战士卡 20万
大脚熊卡 30万
草精卡 2000万
蜗牛卡 5万
摇滚蝗虫卡 3万
沙漠幼狼卡 10万
马克卡 200万
异变鱼卡 20万
巫婆卡 180万
红苍蝇卡 500万
白蚂蚁卡 10万
木乃伊卡 80万
邪骸士兵卡 350万
蔓花卡 20万
黄蛇卡 20万
螃蟹卡 20万
红蝙蝠卡 20万
圣波卡 1500万
海葵卡 100万
葛布林卡 50万
噬人花卡 50万
蝎子卡 20万
黑蛇卡 20万
鬼女卡 80万
黑狐卡 80万
木乃伊犬卡 40万
转转蛋卡 100万
腐尸卡 10万
玛勒盗虫卡 55万
螳螂卡 140万
库克雷卡 2万
杰罗米卡 60万
大妖卡 130万
溜溜猴卡 50万
剑鱼卡 350万
黑蚂蚁卡 150万
裘卡 400万
狸猫卡 10万
传奇3：
法师物品价格（传奇币）
诺玛魔杖 120~180万
魔杖 200~280万
生命项链 300万
恶魔铃铛 350~450万
紫碧螺 400万
闪电眼 3万
红光堰月 20~50万
沃玛堰月 65万
血饮 900~1100万
潘夜血饮 1300~2000万
魔法书价格（传奇币）
冰月震天 15~20万
冰沙掌 5万
风震天 10万
圣言 10万
火墙 5万
爆裂火焰 10万
移形换位 40~50万
魔法盾 160~200万
冰雹啸 20万
龙卷风 30万
击风 20万



沟通万向

——对于《大海战Ⅱ》的跟踪调查报告

■本刊记者 AL









本栏目于今年第15期杂志根据一封读者来信，对网络游戏《大海战Ⅱ》在运营过程中所反映出来的一些问题进行了调查报道，文章发表之后，在读者和厂商之中都引起了很大反响。首先，在第15期杂志上市之后的7月28日和8月6日，该读者两次致信编辑部，详细说明了他本人的想法和《大海战Ⅱ》的运营厂商万向通信所采取的一些措施，原信如下：

编辑同志们：

你们好。我在6月中旬写信给贵刊，讲述了我对《大海战Ⅱ》和万向通信的有关意见。贵刊在8月上期就刊登了我写给贵刊的信件，并且对事件做出了明确而细致的调查，贵刊记者的反应神速和对新闻事件的认真态度再一次让我折服。在此，我谨向贵刊表示诚挚的感谢。

也许是巧合吧，在发出（那封）信件后的第二天，我的海战账号就被恢复了，并且可以正常使用。在这些日子里，我给万向通信打过电话，细致地了解了他们恢复用户数据的过程，并且我也照样经常光顾海战官方的论坛，发现骂声少了许多。在电话中我了解到了万向通信的有关工作人员恢复用户数据工作的困难程度，并且他们的客服一直以来所保持的友好态度也让我有所感动（触）。回想那天给贵刊写信时的义愤填膺，在信中写了不少过激之词，言语过于激烈，不免有些后悔。在此，我向万向通信表示道歉。

在这段时间里，我将贵刊连载的《乱战》一文通读了一遍，感触颇深。我一直在问自己一个问题：网络游戏的代理商要的究竟是什么？难道仅仅是钱吗？当然我想在他们（的）多种需求中，钱可能是第一位的，但是肯定有其他的东西存在。一个网络游戏，如果是国外开发的，那么进入中国的第一件事情就是加大难度。一个游戏人物如果想要达到最高等级，即使不吃不喝地每天玩，也得耗用几年的时间。而在这几年的时间里（假如真的有人会坚持到头的话），所相关的应该是大量的点卡和游戏时间，所以游戏代理商会因此而盈利。可是我不明白，难道仅有这么一个方法来延长游戏的生命期吗？我想不会的，可为什么游戏代理商非要采用这个最不好的办法呢？难道仅仅是因为这是一个简单的办法吗？回想没有网络游戏的时代，一个单机版的游戏生存期是多久呢？如果不对游戏的任务进行丰富的话，请问《xx警报》能红多久？不升级的话《命令与征服》能在我们的硬盘上保留多长时间？作为网络游戏来讲，为什么不去从经营上、游戏内容上多下功夫，非要在难度上下手？这样做的恶果我想现在各个游戏的代理商都已经尝到了吧？这个恶果就是挥之不去的外挂，它几乎就像感冒病毒伴随着人类进化一

样伴随着网络游戏，至今已经发展到（成）了不可消除的毒瘤一样寄生在网络游戏上。

众多问题在我心中浮现，我没有答案。贵刊也在杂志上发表了很多人对此的看法，但我并未从中找到答案。也许，这个问题本身就不存在一个准确的答案……

在这里，我再次对我在言辞上的不妥向万向通信道歉，我反映了万向（通信）在经营上的一些问题，但是就问题的原因并未做出细致的了解和调查就对万向通信进行了言辞激烈的批评，希望贵刊能够给我一个向万向通信表示歉意的机会。

祝身体健康、工作顺利

致

礼

贾明

2003-7-26 11时44分





该读者发给编辑部的第二封E-mail节选：

编辑：您好！

……

在贵刊发售的第二天，万向（通信）运营部的经理许猛先生就亲自给我打来了电话，对游戏前期的运作失误向我本人表示了歉意，并且我们也对游戏今后在运营上的有关策略改进方面充分交换了意见，谈得很投机。因为我是一名程序员，从事网络安全通讯软件编程多年，所以我个人很愿意帮助万向（通信）公司在反外挂工作上取得些许进展。我还向万向（通信）公司提交了一份有关调整运营策略和对游戏的技术改造的建议书。

……

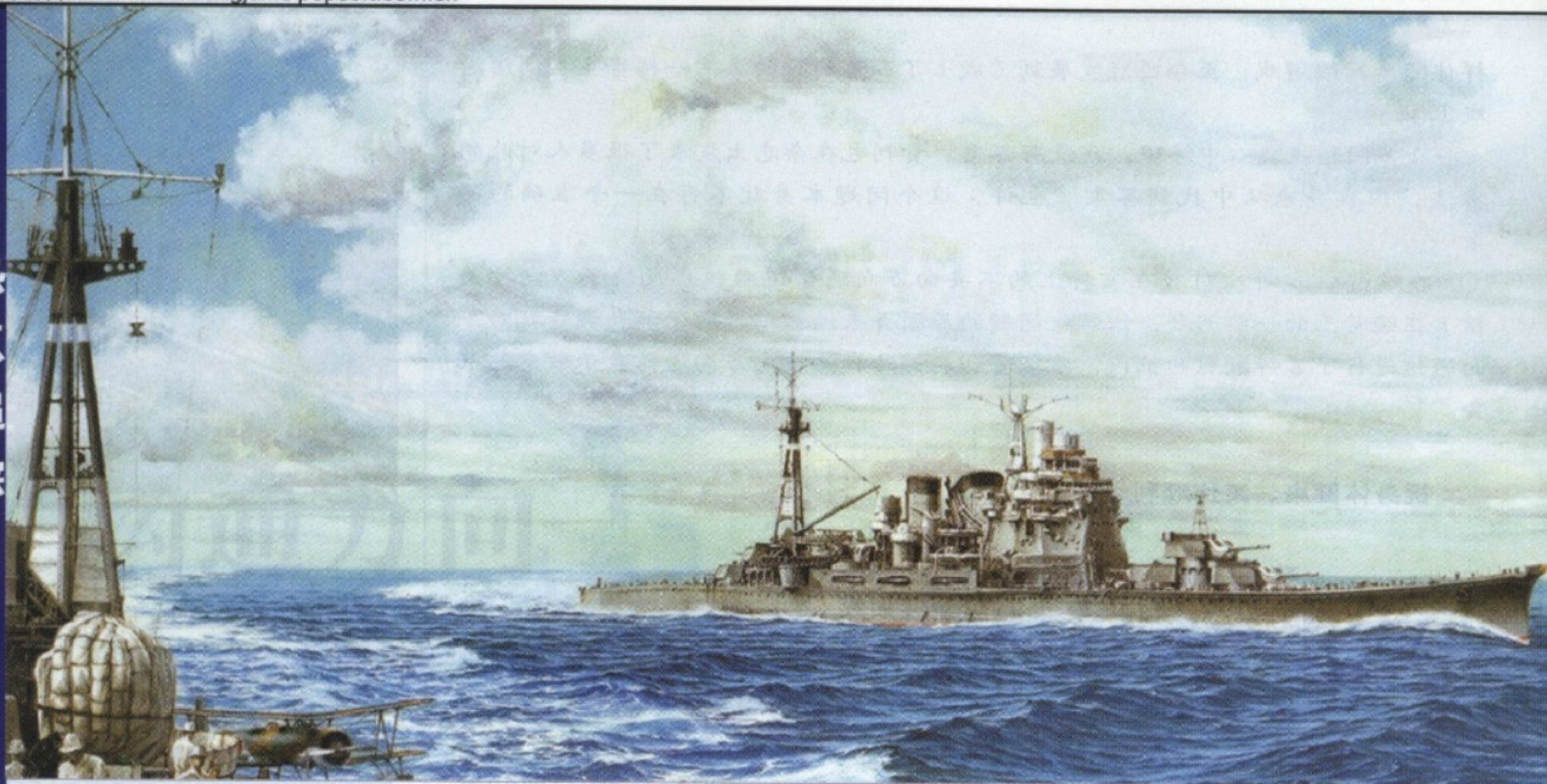
祝您身体健康、工作顺利

贾明



随后，记者拨通了该读者的电话，在通话中，记者了解到了更多的情况。而在当期杂志上市之后，万向通信立即与编辑部取得了联系，表示希望就读者所反映的问题与编辑部作一次深入的沟通与交流。来自于厂商方面的这种积极负责的态度让我们感到非常欣喜，为此，记者再次走访了万向通信有限公司。











坐落于北京东二环路边上的万向通信有限公司内部显得非常整洁有序，公司副总裁周旭在谈到《大海战Ⅱ》目前所存在的问题时，为我们详细解释了其中的原委。首先，万向通信当初引进《大海战Ⅱ》时，主要考虑的原因是其独特与另类的风格与战争的历史内涵，区别于其他国内的网络游戏，另一方面，该游戏也获得了2002年的韩国文化部游戏设计大奖，遗憾的是该游戏在韩国还没有进行测试。也就是说《大海战Ⅱ》在运营当中将会出现什么问题以及将会遇到什么问题，都是未知的，解决起来并没有任何经验可循。这给万向通信在《大海战Ⅱ》的运营方面增加了很大的难度。其次，在前一段时间，《大海战Ⅱ》的开发商韩国的SD EnterNET公司内部出现了一些问题，高层产生了强烈的震荡，整个公司的工作处于瘫痪状态，持续达4个月之久。在此期间万向通信采取了各种方式和方法，甚至2次派人到韩国协助工作。本来万向通信与韩方签订的关于《大海战Ⅱ》的合同中规定是，“凡玩家所反映出来的问题，都必须在48个小时之内解决”，但是该公司的工作前一段时间正处于半停顿和调整的状态，因此根本无法对万向通信提供及时有力的技术支持。这样就在很大程度上影响了万向通信解决《大海战Ⅱ》所出现问题的速度。依照原有的双方协议，万向通信本可以立即停止合作，但是考虑到玩家对《大海战Ⅱ》的喜爱和支持，并保证对玩家的持续服务，万向通信仍然继续努力地协助并督促韩方解决相关的问题，甚至提出了详细的技术解决方案，这些努力逐步产生了效果，而且韩国的SD EnterNET公司经过重组之后，如今的工作也逐渐步入了正常的轨道，这一点有效地保证了双方今后能够更加迅速准确地处理《大海战Ⅱ》中所出现的各种问题。最后，周旭副总裁表示万向通信始终坚持踏实稳健的工作作风，强调客户至上的服务宗旨，在解决《大海战Ⅱ》所出现的问题上，也一定会竭尽全力，保证广大玩家（用户）的利益不受侵害。并且会在程序稳定后，在全国大面积增设服务器组，推出大型的玩家互动的推广活动，投入资金努力回报广大玩家的支持和理解。当然也希望广大玩家支持《大海战Ⅱ》，协助万向通信抵制不正当的行为，打击外挂，共同营造一个纯洁的网络世界。

在交流过程中，记者深深感到万向通信并不避讳自身所存在的问题，能够非常坦诚地与用户和媒体展开对话，这一点是非常难能可贵的。同时纵观整个事件，我们能够看到万向通信在解决用户所遇到的问题方面所表现出来的诚意，虽然由于前期客观因素的制约，他们的种种努力并没有获得应有的效果，《大海战Ⅱ》用户的心中也留下了些许遗憾，但是所有这些宝贵的经验对于公司来讲都是

一笔财富，只要万向通信能够不断地总结加强，我们相信他们也能够在今后做得更好更稳健。事实上在采访过程中，记者了解到万向通信除了目前正在运营的《大海战Ⅱ》之外，第二款网络游戏《神州》正处于紧张的内测过程中。公司引进的第三款韩国网络游戏《机甲战神》（Nova1492）是一款类似于《星际争霸》的即时战略类网络游戏，和《大海战Ⅱ》一样具有独特的风格，目前定于8月15日开始公司内部测试，另外公司定名为“橙市”的类似于联众的网上休闲娱乐社区也已经开发完毕即将开放。



从这个事件当中，我们还可以看到在当前网络游戏的热潮中，一个问题已经越来越明显地凸现出来，那就是在网络游戏运营过程中的中韩合作问题。由于目前大陆地区所运营的大部分网络游戏都是由韩国开发的，这里面存在两方面的问题，首先是韩国方面对于大陆的情况并不了解，在游戏的开发过程中没有对玩家人数众多以及外挂等情况准备针对性的措施；其次是国内的游戏代理运营商也不了解韩国的情况，经常有草率签约的情况发生，为以后的运营埋下了极大的隐患。再加上语言、文化和地域的问题，实际上自《传奇》开始，国内的网络游戏运营商们便已经饱受中韩合作的磨合之苦，尽管人们也想出了各种办法来试图解决这个问题，但是从目前的情况来看，短期内问题很难得到完全的解决，中国的网络游戏运营商们还将忍受“韩国阵痛”。网络游戏的运营是一项长期跨国合作的事业，应该说我们面对的是一种全新的情况，没有什么经验可资借鉴，万向通信作为中国网络游戏运营商中的一员，他们与韩方的合作过程也许能够提供给我们一些参考。





从另一个角度来看，我们觉得在这个事件中玩家的态度也很值得研究和探讨。网络也许是人们放纵自己的一个好去处，我们经常能够看到有些玩家在各大论坛上动不动就对自己不满的事情破口大骂，他们很少去思考和探究问题背后所隐藏的东西。但是，激烈的言辞和以我为主的态度真的能够解决问题吗？现实情况恐怕恰恰相反。因此，我们也借这个机会呼吁广大的网络游戏玩家，遇到问题的时候不要忙于发泄，那不会对你有任何帮助。我们希望玩家和厂商都能够首先本着相互理解的态度进行沟通。而如果你的利益确实受到了损害，那么也可以通过媒体反映问题，或者直接拿起法律武器来捍卫自己的合法权益。一个健康有序的市场环境，需要管理部门、厂商、媒体和玩家等各方面的共同努力才能实现，在这方面，《大众软件》愿意不遗余力地做出自己的贡献。P





画龙点睛





在巴洛斯"砍牛"的心得

■北京 绿茶

从魔力2.5开始，魔力里的重战斗系就面临一个严重的问题：级别高的重战斗系没有地方练功。在当时的恐怖沙滩，几乎没有人愿意带重装练级，原因很简单，速度慢、清场慢、影响练级的速度。终于，魔力升级到了3.0版本，开放了大量的新任务和新地图。而重装战斗系的练功难问题也在一定程度上得到了解决。因此有了在巴洛斯打牛鬼拿经验的方法，俗称"砍牛"。下面笔者就如何"砍牛"，献上自己的一些个人心得，供大家分享。

去"砍牛"的勇者们，首先必须有个前提条件，就是做过了冰雪的牢城——佛利波罗任务和风鸣之尖塔——阿卡斯任务的勇者才可以去。具体这两个任务怎么做，相关的任务攻略在各大网站均有描述，这里不再赘述。






砍牛的队伍通常以4个高级的满攻的重战斗系和一个血魔型的传教搭配组队，这样既能保证攻击力，又可排除后顾之忧，万众一心地上前杀敌。需要注意的是，舞者的舞蹈可以在杀牛战中使用，因此如果队伍中有个舞者，也可以起到一定效果。当然并不是说别的职业不能去，只不过清敌的速度就要慢许多了。

将料理和血瓶准备好之后就可以出发了，如果是第一次去"砍牛"，首先需要去一趟阿斯提亚神殿(就是打犹大的那个神殿)，去找那个神官布鲁梅尔，他会告诉你有关时空之门的一些事情，然后，还需要绕道伊尔村一趟，去买（换）"砍牛"的必需品——精灵的水镜。在伊尔村坐标（31，45）的地方，找到渔夫欧姆豪克，他会说自己意外地在海中钓到了一面镜子——然后可以通过几种方式得到精灵的水镜（1.直接用10 000元购买；2.用醋饭寿司来换；3.用魔族的水晶换；4.直接开打，用武力夺取）。由于直接开打会导致队伍里只有一个人能获得精灵的水镜，所以不建议武力解决，还是用钱买最省事（玩家：5555，钱没了……）。

拿到精灵的水镜后回到阿斯提亚神殿，去神殿大厅北侧的房间，继续找布鲁梅尔神官对话，对话完毕后就可以通过传送点来到练功地点——巴洛斯了。

进入巴洛斯后可以随意走动，等待自动遇敌。巴洛斯遇到的敌人就是我们很熟悉的——牛鬼。这里的牛鬼分两种：

其一：蓝色牛鬼米诺陶斯，属于攻击型牛鬼，属性大约是8地2水，会攻击、防御、乾坤一掷和崩击。大概体力5500左右，魔防很低，一个普通7X级魔法师可用7级单风吹掉它将近1000左右的血。**其二：**红色牛鬼火焰牛头怪，属于魔法型牛鬼，属性大约是8火2风，会攻击、防御以及单体的火魔法。与蓝牛米诺陶斯相反，它的魔法防御相当高，但物理防御就没那么高了。需要注意，火焰牛头怪的普通攻击力亦相当高，而其单火魔法更可以打普通7X级魔法师100多的血，对于大部分魔法师来说，火焰牛头怪是相当难缠的对手。

现在具体说一下对付这两种牛鬼的战术：

首先，攻击型宠物是必要的，推荐螳螂，如果有攻击型的水龙也可以凑合用，不太推荐蜂，防御力太低，加上被红色牛鬼的火魔法克，如果运气不好，一回合下来就已经挺不住了。而螳螂的敏捷度和人没有太大的区别，容易发动合击，同时它的攻击力和防御力也比蜂好太多。如果有好点的黄螳螂和蓝螳螂就更好了，因为他们的属性分别克火焰红牛和蓝牛，可以给两种牛造成更大的伤害。然后，打牛的时候，一般遇到的都是一头红牛和一头蓝牛的组合。在这种情况下，首先要解决的是红牛，因为蓝牛的血多皮厚，不太容易很快被打死，加上红牛的攻击力和蓝牛比起来并不太差，又有魔法助阵，而魔法的杀伤力对于重战斗系来说也是相当大的。另外，每只牛都可以两次行动，所以在这种情况下，通常是蓝牛还没有被打死，己方的队伍就已经伤痕累累了。当然，如果队伍里有魔法师的话，还是要用魔法打蓝牛，因为他们对红牛实在没有多少威胁。一般在两只牛都在的情况下，队伍里如果有人的血低于400，就必须要加血了，有条件的可以先吃一个血瓶子，因为有乱敏的可能。在有红牛的情况下，不太推荐使用攻击吸收加血，因为攻击吸收本身就要受乱敏的限制，而且红牛的魔法很有可能会使你在没加血之前就已经倒下了。

其他几种遇敌情况，处理的方式大致差不多，遇到单只红牛时直接上去合击，如果队伍里有人受伤可以趁此机会吃血瓶或让传教放加血魔法。不要放攻吸，因为红牛很可能会被直接秒杀。遇到蓝牛时除上述方法外，也可用攻吸加血。2只蓝牛的话，除了必要的合击，队伍里的成员一定要注意，由于双蓝牛的攻击力很强，每个人的体力都要保持在距离满格大约200左右的血以防止意外死亡(例如被两只蓝牛同时用乾坤一掷)。还有就是如果是弓箭手和封印师这样的轻装职业去砍牛，一定要带斧头(有条件的话，最好是极品级的)，斧头加的18点必杀有时候会在合击中起到相当重要的作用。

以上就是我的"砍牛"心得，欢迎大家批评指正。





画龙点睛

道士晋级简说

■北京 ¢魔·飞虎¢

道士是《神州Online》中比较难练的一种职业，虽然可以施展强大的法术，但体质虚弱是自身最大的弱点，在猛烈的攻击面前会非常脆弱，无法像勇士那样与敌人进行硬碰硬的战斗。那么，在游戏中如何才能成为一个称职的道士呢？下面请听我慢慢道来。

首先说一下快捷键的使用。如果想玩好一个道士，就必须熟练操作快捷键。你必须不停地来回切换，一下用盘丝术，一下用飞剑术，一下又得加大红，一下又得加蓝药……如果你有“星际”的底子，这些就不是问题了。键盘上的快捷键一定要牢记，F1～F4为药品快捷键，F5～F12为魔法快捷键，Alt+1～4为特殊表情。

接下来再讲讲我将道士修炼到30级的心得。1级出生之后，直接去接任务。大家可以参看各论坛的任务心得。因为任务是可以重复做的，过一段时间你完成的任务就会消失，还可以再去接任务，这也不失为《神州Online》中赚钱的好方法。特别是如果你接到了“香客烦恼”这个任务，刚好可以边升级边攒狗血。仔细算算，狗血既可以留着作任务，又可以临时加血，实在是比卖给商人划算。强烈建议最好在这个任务中打到16级（有僧侣朋友除外）。山下的怪物对于道士的低防、血少、功低等缺点简直就是噩梦。

在你2级以后，有必要时时查看你的任务栏，因为2级可以进京，可以去完成所有城市里的任务，经验值长得飞快。不过千万小心，11级进京后就不能回山了。也就是说11～16级左右，你不能存钱修装备。好在“香客烦恼”中得到的七星剑可以用。

如果你的运气不错，完全可以开始去别的城市探险之旅了。京城本派任务：经验400；祁州本派任务：经验800；玄州任务：经验1200。本人7级去的玄州，花费10分钟不到，3600经验到手。一个字：“爽！”

本人建议11级的道士不要进京打狗、猪、蛤蟆……当然，除非有僧侣朋友和你一起厮杀。京城一带的狗、猪攻击速度快，攻击力高，非常耗血。如若你11级下山在这里打，将会始终处于饥饿状态（穷），致使升级速度拖延。特别是中了蛤蟆和蝙蝠的缓慢攻击之后，你会感觉你在看慢镜头……实在是耽误时间。

致歉声明

在今年第15期的“在线争锋”P179页的《传奇3》文章中，错误地使用了《使命》中的图片，对此本栏目编辑深感惭愧，并在此向读者诚挚致歉。

至于皇陵的斑纹蜘蛛、移动中的士兵俑、祁州任务途中的剑齿狼、雪狼、玄州任务途中的鬼面蜘蛛、红毛（大红猴子）、黑毛等，要是你不走运遇到它们，我劝你能跑多远跑多远。还有一些不主动攻击的邪火妖、老树精、奉劝大家不要去招惹他们。本人30级的道士，经常被邪火妖、老树精、士兵俑三两下就秒杀。

当你等级16的时候，立刻去学习飞剑术，然后用尽一切方法进入祁州。因为这里有一处道士的风水宝地，贫道士们就是在这里过上幸福生活的。

来到祁州后放心花费你的所有存款买药。一般买10瓶大红（+100血），剩余的钱买蓝药。注意你的负重，要不会爆的（打出来的东西拿不到身上），一般负重相差10左右。然后出祁州东门，一出门就要记得卡位。另外，还要注意几点：



1.最好不要打狂猴王（费蓝、费血）；

2.时刻注意有没有右边上来偷袭你的怪物；

3.出城下楼梯就要小心，不要懵头懵脑地扎进猴子堆里；



4.不要人太多。2人合适，3人等待，4人抢怪……4人你就最好换地方；

5.节约蓝药，利用自动恢复。我就是在这里脱贫的，现在存款20 000。



至于25级以上，由于可学习隐身术，你可以去任何地方探险了。可供参考的地方有：祁州西门外的“塞北山贼”、“万人冢”，玄州西门外的“山寨”和南门外的“鬼城”。这些都是可以打怪升级的地方。不过以本人经验而言，还是安安稳稳地在祁州东门外打到28级再说吧。



本人现在才30级，所知道的就只有这么多了，欢迎大家更正补充。

画龙点睛

英雄回归 龍族

漫谈《龙族》各职业PK技巧

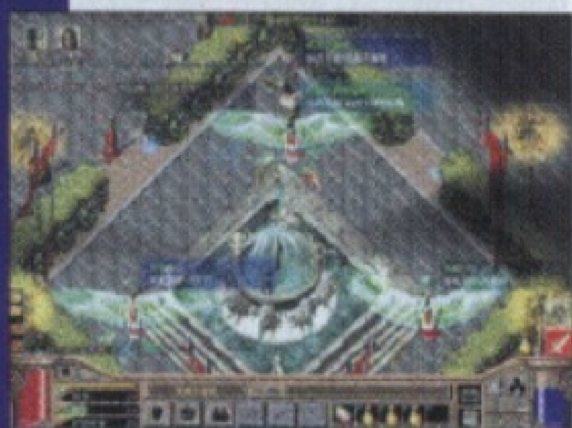
■北京 快乐的小鱼

玩《龙族》的玩家都知道，这个游戏最大的亮点应该算是PK了。不过，不同角色、职业间的PK有很多学问，稍不注意就会挂了。下面听听我的分析，也许会对你的胜利有所帮助！

首先，我说一下法师。在面对法师时，纯弓、盗、战士都相当畏惧对手的诅咒魔法，往往一个真言就能使你完全失去战斗能力。其实在法师积蓄魔法时会有咏唱咒语的声音，从而可以知道对方将会使用什么魔法。如果听到“come to me，darkness which calls death”的声音的话，快溜哦，那是他想诅咒你啦！









战士是绝对的血牛，没有超高的攻击，没有快速的移动，充足的血量使他们更适合于持久战，更是练功顶怪的首选职业。因此，战士最应该掌握的就是喝瓶子的技巧（别拿空瓶砸我啊），绝对不能浪费，因为战士不能轻易秒杀同级别的其他职业角色。相对的，由于高血量，其他职业角色轻易也不能够秒杀战士，所以要在坚持打持久战。另一点就是要掌握各技能切换的时间，这些都是在实战中锻炼出来的。

射手在练级时要站好位置，最好是站在目标的斜上45°，这样能达到最高的射速。挑战高级别怪物时可以边打边退，这样达到一定距离后，怪会停住不动，然后蓄鲨鱼，开连点，慢慢射吧。在PK时多重火是射手最得意的技能了（究极比较难达到全中的效果），而学会连发多重是很重要的。排除卡机的情况下，蓄一次多重火可以达到一个连发的效果。在离目标大概2个身位的地方点击一下，然后快速点击目标，接着单击右键蓄出多重火，同时再次左键快速点击目标，这样就可以打到连发效果（蓄出多重火，然后跑动，这样会自动射出一发多重火）。如果身上有祈祷或者加持，没有多少人在接受2发多重火后还能屹立不倒的。不过这个技巧需要长期的练习，而且不是每次都能达到效果。由于现在大部分的射手都属于纯弓，所以很多法师在面对单一射手时，往往会使用真言术，而出到祈祷的圣弓可以利用这一点，先给自己加圣力之镜，然后朝法师冲去。然后法师一个真言术过来，结果当然是可想而知了。不过如果对方有龙鳞等防御，还是比较难杀的。魔弓的手段就比较多样，可以用饥饿、缓慢、混乱等技能，而高级别魔弓的寒冰箭攻击力也相当可观。不过血少是致命伤，所以面对祭司、法师要是无法一击而中，最好还是撤退吧。毕竟魔弓在持久战中无优势可言。但要是面对纯弓、战士的话还是具有相当的优势的，用诅咒系魔法往往能使对方一筹莫展。当然纯弓、战士的血都比较多，所以也不能太大意，一旦被对方抓住机会还是要完蛋的。

盗贼这个职业其实并不很适合PK，主要是靠冰山加究极之冰，而高速的移动力和较高的防御力使他的生存能力比射手更高一层。如果和射手PK，一般是先用冰山缓慢对手，然后用一字冰暴（向对方投出飞镖后，马上蓄出冰暴，同时人往其他方向跑动）。穿远程攻击装的盗贼可以打出相当高的伤害力。相对的如果使用究极之冰，就失去装备攻击力的加成了。不过要特别注意，拿叉子放冰山时不能被射手的多重火或究极之火命中，不然就是偷鸡不成蚀把米啦！如果面对的是战士，那就利用速度优势慢慢玩吧。即使秒不了战士，也能把他的血瓶耗光，到时候就任你宰割了。另一个绝招就是雀落之影了，每个职业都会讨厌这个技能吧。不断地被饿，在精神上还是有一定打击力的。

祭司是属于高防御低攻击的角色。当然，他的夺取生命还是具有一定威胁力的。特别是对法师、射手、盗贼，只要一次就能夺取掉95%左右的HP。和射手、盗贼、战士交手时，祭司应该使用排除危险来达到比雷提的权能更高的防御力来防止被秒杀。而面对法师的情况下，则一定要加上雷提的权能，这样至少能防止被法师的火鸟召唤秒杀。只要不完全被炎浪术打到，危险还是不大的。相对的，法师如果中了夺取生命，HP肯定被吸光了，再被攻击一次肯定挂了。祭司要算好自己圣力之镜的时间，绝对不能让圣力之镜间断，否则中了法师的诅咒还是要完蛋。另外要抓住机会给法师加上神的诅咒，中了神的诅咒的法师基本是完蛋了，如果有敏捷术在还是能跑开的，毕竟祭祀要追上法师还是不太可能的。

以上就是我总结出来的《龙族》各职业PK技巧，希望对诸位玩家有所帮助。P

一辈子的孤单

传奇3

■游侠创作室 毛毛虫

在《传奇3》的世界里生活了有些日子了，在这段时间里我有开心的时候，也有难过的时候，我不知道这个游戏给了我感动还是伤心，也许最大的收获就是我有了她。说到网恋，我没有经验，网络进入我的世界很久了，可网恋却始终是个陌生的概念，直到有一天我认识了她。在网络里，人们有着没有分别的外形，初看上去每个人都是那么单纯，却又是那么的神秘。我是玩过《传奇》的，对《传奇》里的狡诈和恃强凌弱深有感触，可我还是希望能在这里找到一些纯净的东西。或许现实生活中，我是一个内向而孤独的人，但在网络中却不愿作一个寂寞的人，所以刚进《传奇3》不久，我就试着找个可以合作的伙伴一起玩。我是那么的幸运，一开始就遇到了她，遇到了我传奇生活的终生伴侣。那是在银杏山谷的深处，夜幕降临野兽嘶吼的时候，两个新人很自然地走到了一起，那时我刚7级，她9级。

有缘的人总会在久别之后重逢，自那次组队后我们没有再见过面，只是有时上线问候一下，直到我们都脱离了新人的行列。到了22级的时候，我们又巧合地相遇在一起。那时我惊喜地发现，她和我穿一样颜色的衣服。要知道树脂魔袍的颜色都是系统随机给的，我不仅认为这是巧合，更以为这就是缘分。从那时起我就开始喜欢和她在一起了，女法师本来就是《传奇》里最美的角色。这个时候看来，我更喜欢她美丽的风姿，活泼的身影了。以后便多了2个一起出现在玛法大陆上的身影，打怪爆了钱总是我捡一堆，她捡一堆，谁都不愿意多捡，因为我们知道，快乐应该一起分享。幽暗的怪物洞穴里多了我们欢快的笑语，就这样，我们不断地成长，直到有一天……

站在玛法大陆的一片废墟上，远处的夕阳如血，她正为刚才的话而后悔："无形，我不是真的想你去的，只要……只要你别离开我，我……""不要再说什么了，为了习得更上乘的武功，我只能走这条路。亲爱的，别再说了，再说下去只会让我难以抉择。记得等我，我会让你为我骄傲的。"

许多年过去了……

还是那片废墟，依旧夕阳如血。我静静地坐在一段斜躺着的石柱上，等待着灵心的到来。以前我和灵心总是在傍晚的时候来这里，从不间断，可是过了良久也不见她出现。我的心开始不安起来，不知为什么一种不祥的预感笼罩着我。我知道，我不用去找她了，迟早她会来找到我的。我要做的只是等。

再次看到她是在几天后的黄昏，而那时她正靠在一个无比高大的男子身边，温驯得像一只小猫，眼中尽是无限的温柔。而我的注意力并不在她的身上。那个男子全身被一套金光闪闪的盔甲所包围，金色的披风在夕阳的照耀下夺人眼目，呈现出王者的气势。未战，我知道必败。何况他们身后的数百随从。这就是她的王子了，我的心跳几乎停顿，"我打不赢的。"我的气势已经弱了。

那男子开口了："你就是无形？这么说就是你了？"

我不能否定，战士的自尊不允许我退缩，我举起了修罗。"你要挑战我？"那男子的双目闪现出一道异样的神采。

"无形，你走吧。我需要的是强者，而他就是。你走吧，我也不想你受到伤害，毕竟我们曾有过一段开心的日子，我知道你对我好……"

"住口！"我的声音开始颤抖。"自从你离开我的那时起，我就不再是以前的无形了，我不会为了一个背叛我的女人而战，今日之战是为了我被践踏的尊严和战士的荣耀。你——走开！"她明显被我的话惊呆了，刚想说点什么，那男子沉声低喝："退下！"灵心苍白的脸色好象连抗争的勇气都消失得无影无踪，掩面而走。

"无形，来证明你是个真正的战士吧！"那男子的左手一挥，"杀！"一声号令，身后的数百侍卫已将我团团围住。战士的血液在我体内沸腾，作为一名战士，最荣耀的时刻就是死在战场上。我深深地吸了口气："半月弯刀！"我挥出了第一刀……

我已经不能清晰地看见眼前的事物了，眼中鲜红的一片。血从敌人的颈部喷溅出来，混合着我的汗水，竟是苦涩的滋味。我永远都忘不了的苦涩，已经在我的心头深深地蚀出了一道伤痕。我并不嗜杀，但我必须不停地去杀。是命运的安排？或是我自己的选择？那金色的影子已经在我的眼前了，我必须打败他，打败这个所谓的"神"。可是过度的厮杀已让我的体力透支，我甚至站立不稳。"我绝不能这样倒下，野蛮冲撞！"我用肩头硬生生将一个侍卫撞开，"翔空剑！"我发出最后一击，绚烂的刀光将空气切开，发出阵阵尖啸。

莲花，我看到一朵莲花突然盛开在我的面前，美得令人窒息，我只想将自己投入到花瓣当中。仿佛整个世界都没了色彩，你将用整个生命去拥抱这朵死亡之莲。我没有选择，我必须去战。如果可以选择，这个世界又将会是怎样的结果？难道真的是宿命，是宿命注定我要一辈子孤独？耳畔，刘若英的《一辈子孤独》又再一次响起……

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

欲擒故纵和骄兵之计
——光通和盛大的营销战争

■河南 王东

《传奇3》和《传奇世界》之间的较量，是真正意义上残酷的营销战，现在下一些定语还为时过早，不过可以肯定的一点就是，光通和盛大之间的这场营销战将作为一个典型案例供未来的管理人员参考，而他们在神州大地上的你争我夺也又一次验证了“营销即战争”的道理。

作为市场领先者，盛大一直在采取非常正确的防御战，迎接接连不断的各类挑战。在光通初期咄咄逼人的市场攻势下，盛大的姿态是消极和保守的，甚至消极到令人觉得十分露骨的地步。

在战争中，把握战场的节奏至关重要，谁控制了战争的主旋律，谁就掌握更大的主动。下面让我们看看盛大是如何把握这场较量中的节奏的。

5月24日前，盛大一直宣布《传奇世界》将于5月24日公测，而光通的《传奇3》的测试也大概是这个时间。盛大在这之前终于如愿以偿地甩掉了令人头疼(或者说令人厌烦)的合作方韩国人(据说是因为盛大不满韩国方面合作的问题，但是你信吗？反正我不信)，这个只懂技术不懂中国市场并且眼中只有金钱的包袱被光通“抢”到手后，自然复仇心切，着急地催促着合作者制订各种“作战规划”和“部署”。

第一个回合，盛大把握了战争节奏。

在第一个回合紧锣密鼓的较量快要结束时，盛大突然宣布《传奇世界》公测推迟，宣布推迟的理由让人喷饭(至少要想个不太明显的理由吧)，大概意思是由于技术上的原因等，我个人认为这种理由只能去骗玩家。盛大宣布的公测时期是7月28日。对于光通来说，就如同在拳击场上，一位拳击手憋足了劲准备向对手施以老拳，结果对手突然挂出免战牌——稍等，过会再打。

而此时，光通针对“5.24”制订的各种“作战规划”和“部队部署”所形成的强大推力出现了，各地诸侯为了彰显自己的渠道实力，正在热火朝天地进行终端推广(谁推广的力气大，谁成为《传奇3》的地区总代)，就像拳击手蓄足了力气把拳头挥出了一半，这个时候再想收回已经不可能了。只有按照原定计划执行，等真正到了开始较量的时候，会不会形成“强弩之末”的效果呢？

很快，光通的《传奇3》后院失火。各种带有商业性的外挂和私服大量出现，出现的速度之快甚至超过了韩国人的想象。真的是中国消费者的“特殊需求”导致了这些情况吗？你相信吗？那些散兵游勇真的有能力迅速做成那样大的规模吗？有一句流传已久的话比较适合这样的情况，那句话就是：寻找事件的真正受益者。

韩国人发怒的本事是有的，技术也是有的，但在谋略上也许差了很多。下次一定要提醒他们，让他们明白，要针对中国市场特别是带有强烈竞争性的市场开发产品，并且在“营销战争”打响或即将打响的时候密切关注战场动态，及时提供有利于自己“军队”的技术。从这点也可以证明，纯粹的技术管理者无法适应现代营销战争的需要，技术组的领头者必须是营销管理人员。

作战前线的部队已经部署完毕并且正在战斗，而后院接着失火，整个“作战规划”就会出现紊乱迹象，更容易给敌人以空隙进行袭击。对于光通而言，表面上赢得了2个月的时间，但丢掉的却是战争的主动权，甚至让自己的部队误以为敌人怯场，骄傲自大起来。

此时盛大在忙什么呢？有一则公开的报道比较有趣，大概意思就是盛大在湖南省进行渠道改革试点，主要是关于扁平化的实验，即取消省级代理，搞地市级代理等。

建议以后盛大再搞这种类似“卡脖子”的渠道策略的时候稍微隐瞒一些，但中了“骄兵之计”的光通可能一时半会没反应过来：盛大即将采纳的这种渠道战术是在卡他们的脖子。道理很简单，一旦扁平化开始运作，《传奇3》的产品在从省会通往各地市的道路上将遭到重重阻碍。因为各地市的渠道上流通的都是盛大的产品，渠道资金被挤占完了！再加上那些落选的各路渠道诸侯的不满，渠道推广的阻力突然增大！战争是不是很奇妙？

第二个回合，盛大又一次掌握了战争的主动。

第三个回合开始了，在光通宣布《传奇3》开始收费的时候，盛大“突然”提前了《传奇世界》公测的时间，可能用不着“突然”二字。因为光通也不会等到7月28日开始收费，而盛大自然掌握着主动，你什么时候收费，我什么时候公测。

截止写稿时间，光通宣布暂时推迟收费。而传来种种类似的新闻也非常不利，比如在某些省，省级经销商对二三级经销商进行“威胁”，谁进光通的产品，就别再想进盛大的。

第三个回合还未结束，让我们拭目以待吧。

注：本文完成于7月26日。

等待谁?

■北京 云起

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。



是等待经营者的出现，还是等待玩家长大?

有一些高端玩家（有一定游戏素质，对游戏有相当理解能力的玩家）在抱怨：中国的游戏市场为什么引进的都是一些低品质低效率的游戏，为什么那些高品质、有内涵的游戏却被冷落或被拒之门外，等等。其实，这就是一对矛盾体，你是等待玩家明白游戏，还是由厂家来教导玩家明白游戏。



中国玩家喜欢什么，需要什么，是游戏厂商考虑的；如何让中国玩家喜欢，如何介绍中国玩家接触是游戏厂商经营的；但是中国玩家如何玩游戏，作为厂商可以诱导，却是无法主宰的。因为和电影一样，在玩家心中，游戏如何玩，如同看到电影明星来演自己心中的人物一样，无论你如何指导，玩家也有自己的定义。喜欢PK的就喜欢PK，喜欢升级的就喜欢升级。只要系统允许，玩家的个人行为是无法制约的，除非他违反了游戏公司的规定和游戏规则，否则玩家是相对自由的。而正是这种自由直接导致网络游戏中各种弊端的产生，比如骗子、PK、欺骗感情等。而也正是这些玩家行为，导致游戏与现实生活的接壤，现实中有什么，游戏中就有什么。现实生活中玩家的态度，直接影响游戏中玩家的素质。当然，这句话并不是说中国人的生活素质不高，但在游戏中毕竟也体现了其中的一面。游戏不过是提供了一个表现且不用承担责任的舞台而已（也许在不久的将来，这个舞台也将受到法律的制约）。不要去考虑中国玩家为什么要这样做，任何一个国家都会有灰色的一面，这个不是中国特有的。



每款游戏都有自己的内涵，至于是否理解，是否接受，应该由玩家来决定。比如中国武侠风格和欧美的AD&D，在它们之间的选择是玩家可以掌握的，并不由游戏厂商来决定。但对于给玩家带来什么类型的游戏，为游戏市场定义什么样的经营模式，如何培养这个市场，却是由游戏经营者决定的。



一个市场的建立，需要时间和精力的灌溉，需要耐心和信心，纵观现在中国大陆的游戏市场，有此用心的厂家可谓凤毛麟角，对于市场的信心也是虚实未定。这个市场之大，也许不是简单的几句话可以概括的，但是它需要投入的精力、物力和人力却是巨大的。特别是面对一个巨大的用户群体，如果没有政府行为的支持，没有强大的资金作为后援，这块旷野谁也不敢轻易尝试。因为一旦投入，就只有两条路可以选择，一是深陷荒地而销声匿迹，二是找到正路而异军突起。但是谈何容易。对于半蛮荒状态的中国游戏市场，种入什么样的前因，就会长出什么类型的后果。



对于没有强大资金却有赚钱野心的部分游戏公司来说，相比花费长时间去培养市场，不如在这个市场上投下方便面的种子，来促进市场的循环，方便自己的资金运作，反而是最佳捷径。他们或想利用这个机会占有一席之地，或在这个乱斗的市场环境下大赚一笔。于是，新游戏进来，老游戏没落，网络游戏在不停地循环着。虽然很多公司都在表示现在是网络游戏的大洗牌，但是目前的状况用“洪水的管涌”来形容似乎更为贴切。因为没落了的老游戏的位置，又被相同品质的新游戏补充着，这种洗牌没有意义。



厂商和玩家之间的矛盾同这个混乱的市场一样，彼此之间不是退让拉锯，而是彼此增兵对立。玩家认为这些游戏的品质不高，或是游戏本身无聊，就用自己的方式把游戏玩得“精彩”一点，因为游戏本身也没有什么内容。而厂商认为，本来是不错的游戏，而被一些玩家用各种方式（包括外挂、行骗等）毁于一旦。玩家的行为让经营者心寒，而经营者的无能让玩家觉得游戏内容越来越贫乏，且没有强势的经营者参与，去思考玩家行为的培养和市场内容的丰富等。这个恶性循环将会制约整个行业的发展。国际强势的产品，在中国没有市场培养的情况下，也得不到认同，那么这个产品的惨淡经营已是尽人皆知。如果说中国没有国际级的产品是一句谎话，但是说中国没有国际化的经营，也许并不过分。



想起了导演徐克的一句话：“我的电影不是不好，而是观众不成熟，所以我在等观众长大。”对于这个网络游戏环境，造成这种环境的究竟是厂商还是玩家？是否还需要争论和质疑？难道我们也要说“我们的产品不是没有内涵，而是我们的玩家素质不够，我们要等玩家长大”吗？



小编按： TFT开始取代ROC了，于是新一轮的有奖战术征文也开始了。记得上次征文时，小编我每天都被大量的应征信件和E-mail所淹没，足见“魔兽”在玩家心中的地位。那时选拔出来的几位优秀作者形成了小编我现在的核心作者群。这次又有哪些新人会展示自己的实力呢？请大家踊跃来稿，投稿请尽量采用E-mail的方式，文章采用Word或.txt格式发送均可，并配上相应的截图说明。记住，精彩的图片可令您的文章更具表现力！

来稿请发至yangli@popsoft.com.cn，期待大家的踊跃表现！

ASUS 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》有奖战术征文（一）

解读《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》1.12版 七大战术进化



■Weak ZG.V

在持续了一年的“混乱统治”（后简称ROC）战争之后，时间的指针指向了2003年7月1日，“冰封王座”（后简称TFT）正式版在这一天发布。经历了前后16个Beta版本测试，TFT正式版本定格在1.07，随后又是一个平衡性调整版本以及一个Bug修复版本。8月1日，Blizzard再次放出平衡性补丁，至此TFT版本锁定为1.12。然而过去一年里在ROC世界奋战的勇士们，如何才能迅速地让自己的意识与TFT同步？笔者不想用宝贵的版面来逐一解释TFT较之ROC所做出的数百项改动，而是希望能在本文中把TFT中的诸多变化做一个提炼。

考虑到这篇文章应该是本次征文的第1篇，所以我希望能开一个好头，不再像以往的战术文章那样告诉大家第几个农民做什么、有几个步兵时打哪里，因为地图在变化、对手在变化、种族在变化，所有的环境都在变化。一套固定的战术无异于固步自封，而一个普遍的原则却能贯穿始终。所有的成功玩家都会有自己相对固定的战术，但他们更清楚，每当形势变化时自己所应该有的应对措施，这个应对措施的根本，就来自于一些战略层面的普遍原则。OK，说到这里，我们的正题应该开始了。


脱离英雄保护是个危险的信号。


兽人步兵瞬间就让失去英雄保护的弓箭手横尸遍野。

攻防模式变换 颠覆性的战略变化

毫无疑问，此次攻防模式的调整是“魔兽”历史上最具有战略意义的调整，因为这个调整意味着在此之前的几乎所有战术都或多或少地受到了影响。当然，这个调整也应用到了最新的ROC版本上。我们先来看看攻防模式的克制表：

	无盔甲	轻型盔甲	中型盔甲	重型盔甲
普通攻击	100%	100%	150%	100%
穿刺攻击	150%	200%	75%	100%
攻城攻击	150%	100%	50%	100%
魔法攻击	100%	125%	75%	200%

由于英雄、建筑物以及燃烧军团3种单元的生产制造有其特殊性，所以没有列出。表中蓝色表示防守有利，红色表示进攻有利。通过上表可以看出，4种攻击方式中穿刺攻击的适应性最强，而4种防御盔甲中中型盔甲的防守优势最明显。在调整了攻防属性后的TFT中，每个种族具有中型盔甲和穿刺攻击这两大优势的兵种自然是最强大的，所以目前BN流行的战术中Human的火枪手、Undead的地穴恶魔、NightElf的弓箭手、Orc的猎头者都成了中坚力量。TFT中原来的大部分空军都由重型盔甲变为了轻型盔甲，所以

依然要在远程部队面前付出惨重代价，而以往流行于各种族的双巫组合战术同样不敢面对以穿刺为主的远程军团。除此之外，攻防模式配合最好的就要算是每个种族的地面肉搏兵种了，经过调整后几乎每个种族的初期和后期地面肉搏兵种都具有重型盔甲和普通攻击能力，这样的一个攻防组合显然是专门用来克制远程部队的，这样的部队除了遇到强大的魔法军团外并不担心在其他兵种面前吃亏。况且，自从专门猎杀法师军团的远程部队出现后，TFT中谁又会在不知虚实的情况下就贸然造出大量法师部队？不过还有一个特例，NightElf的女猎手防御方式变成了无盔甲状态，这也就直接导致了现在BN上许多NightElf玩家都抱怨太容易被初期的肉搏部队配合攻城器Rush掉。的确，以往扮演肉盾角色的女猎手现在无法再体现出面对攻城武器时的防守优势了。


为了保证快出地穴恶魔，连英雄塔也在坟场之后建造

综合一下大致是这样的：

地面肉搏部队：善于攻击远程部队，但惧怕法师军团；

地面远程部队：善于攻击空军和法师部队，但惧怕肉搏部队；

地面法师部队：善于攻击空军和肉搏部队，但惧怕远程部队和攻城武器；

空中远程部队：善于攻击所有无盔甲、轻盔甲部队，但同时也惧怕所有穿刺攻击和魔法攻击的部队；

其他特殊兵种：根据特殊的攻防属性来判断。

上面所提到的其他特殊兵种基本上就是TFT中新增加的兵种，比如具有普通攻击和中型盔甲的山丘巨人、破法者，具有魔法攻击和轻型盔甲的毁灭者，具有攻城攻击和轻型盔甲的蝙蝠骑士等。也许有些玩家要问总结这些的目的是什么？我想目的很简单，请大家先背下来，然后应用到你的编队方式中，接下来再用一种良好的编队组合来打击你对手的部队。

人口与物价调整　继续坚持进攻有利与鼓励转型原则

人口上限的上调与部队价格的下降是两个独立的问题，但它们相互之间存在着非常紧密的联系。众所周知，人口上限的设定出于两层目的：其一，硬件系统资源有限；其二，提高每个单元的存在价值，鼓励进攻并强调兵种结构。其中硬件系统资源的问题不在本文讨论的范围之内，而鼓励进攻和兵种结构则是这一部分应该讨论的重中之重。以前的40人口进入LowUpkeep。从40人口的结构来看，基本上是10个人口用于资源采集，10个人口被两个英雄占用，剩下20个人口被初期的部队占用。现在把LowUpkeep的限制改为50人口，多出的10个人口自然是为了提高初期MF的效率，为尽快猎杀高级怪物获得良好物品作准备。另外也加大了对对手防御状态的考验，以往除去10人口后的30人口作战单位对于一个布局良好且有适当防御设施的基地来说，基本上都只能叫做骚扰，影响不到对方的正常MF。现在则会有40人口的作战单位，这样的规模出现在对手基地中，想仅凭借防御设施而不调动在外MF的部队回城营救的话，很有可能就是比赛提前结束的标志。


800的生命，200的价格，ROC打了个八五折。

另一方面，几乎所有兵种的价格都向下调整了，原则上来说，Blizzard对任何一个建筑物或作战单位作出价格下调的举动目的只有一个——鼓励适当生产这个东西。对所有部队的价格都进行下调，毫无疑问这提高了单一金矿的价值，鼓励大家主动进行兵种结构的调整，也就是所谓的兵种转型。联系刚才提到的人口上限问题，实际上也可以说是给了玩家足够的空间和条件进行大胆的“换血”。简单地说，你可在前50人口中用两个英雄带领一队兽人步兵冲进对方基地，打断对方的MF后撤退出来，随后全力制造猎头者；当对方造好了空军来对付你的步兵时，却发现你的兵种结构已发生变化，大量对空部队会让对方的空军损失惨重。于是对方大量改产地面肉搏兵种来与你的猎头者抗衡，却发现你部队的主力已从猎头者变换为法师部队……这便是一个善于调整兵种结构的TFT高手所带给新手们最生动的教育课。


整体物价下调了，坚守单矿不见得就没有出路。

防御强化　更为合理的存在位置

在ROC中每个种族都有自己特定的两种防守优势，即主动防御方式和被动防御方式。Human主动防御方式是武装农民，被动防御方式是提升建筑物的耐久度；Undead主动防御方式是二级以上主基地带有攻击性，被动防御方式是在腐朽地面上部队生命恢


带[illegible]性的防御塔让前期的[illegible]者无功而返。

复速度加快；NightElf主动防御方式是建筑物站立后可攻击，被动防御方式是月井可补充生命和魔法；Orc主动防御方式是苦工可进入地洞增加攻击性，被动防御方式是所有建筑物可升级攻击反弹。而在TFT中，防御方式得到了进一步丰富，具体包括了Human的吸Mana防御塔、Undead的减速防御塔、NightElf建筑原地攻击、Orc地洞和防御塔升级防御模式。很明显，增加的防御方式都有很强的针对性，严格地说，就是它们更具有防御性而不是攻击性了。想想在以前人们是怎么利用防御优势来进攻的？Human和Orc把自己的防御炮台修到了对方的基地里，NightElf更过分，把兵营都修到了对方基地里；对于这样滥用防御设施衍生出来的战术，Blizzard自然不会鼓励。削弱炮台攻击力、减缓射击频率、变更站立的NightElf建筑物防御方式……几乎都是想对这样的做法加以限制。而在TFT中，把Human和Orc的防御塔改成非建筑物防御模式，把NightElf的建筑物变为不用站立就可攻击周围的敌方部队，应该说都为防御方式找到了一个更合理的位置，那就是自己基地中，而不是对方的基地或野外怪物的附近。

初始商店 各具特色的资金转换方式

承接上一个问题来讨论。地图越简单，对手之间的冲突就越激烈；地图越小，对手之间的战斗就越提前，但由于基地防御方式得到了完善，初期小规模骚扰的方法和策略显得尤为重要。在TFT中每个种族新增加的道具商店便是一个把资金转化为进攻优势的有效途径。如想来一个漂亮的初期骚扰战，就必须依托这些价格便宜且作用巨大的道具。4个种族的道具是不一样的，并且有一部分是非常具有针对性的。这里不再一一解释，仅谈谈近期看到的欧洲高手录像中有效利用初期道具的几个典型例子。


兽族提速卷轴可以在一瞬间破坏对手的阵型。

Orc VS Undead：剑圣升级疾风步屠杀Undead侍僧，待生命值较低时隐身撤退，在附近的安全区域用治疗药剂恢复生命，然后再次骚扰。

Orc VS Human：先知升级召唤狼，全力攻击Human大法师。当大法师生命垂危准备撤退时，先知使用速度卷轴追杀大法师得手。


皮糙肉厚的兽人步兵初期有了补血药膏。

NightElf VS Undead：初期的弓箭手遭遇食尸鬼，阵形被冲散后，迅速使用月亮宝石进入夜晚，让部队隐形，保全性命。

Human VS Orc：购买机械动物放置在重要的野怪附近侦察，Orc部队MF至此，正与野怪交战，Human赶到，夹击成功。

Undead VS NightElf：恐惧魔王购买骷髅权杖和祭祀头颅，率领食尸鬼直冲NightElf基地，在对方基地中召唤腐朽地面，并且不断把食尸鬼尸体复活为骷髅，直至骷髅海淹没对手。不过由于这个战术太过霸道，最新的1.12版本减少了商店中出售骷髅权杖的数量。

中立资源增加 更富于变化的战斗之源

在《魔兽争霸Ⅲ》中，资源应该是指一切有利于取得战斗胜利的东西，而不仅仅是黄金和木材，对于这一点，我想任何一个熟悉ROC的玩家都非常清楚。在TFT中的中立资源概念得到了进一步丰富，主要是两方面：酒馆里的中立英雄和野怪掉落的符文。


为了给脆弱的弓箭手找一个强大的肉盾，暗夜雇用了兽王作为第一英雄。

中立英雄，说到他们的特点，恐怕又要花费很多的版面，所以简单说就是他们的出现给战斗带来了更多的变化。比如当我的对手是Human或Undead时，我总是会尽可能快地升级基地，召唤出那加女王作为第2英雄。毫无疑问，她的闪电总是会让初期的食尸鬼和人类步兵死伤惨重。再比如当我使用Undead时，总喜欢用中立的深渊领主和我的地穴领主配合，因为地穴领主的地刺加上深渊领主的陨石雨，完全可媲美ROC中Human山丘之王震地与大法师施放暴风雪这样的经典组合。这就是中立英雄所带来的变化。


Gnoll Wood中复活的狗头魔法师让骚扰者有来无回。

而另一方面，野怪掉落的符文同样具有重要的意义，当然这更多的是取决于地图的设定。比如新增加的小地图The two rivers上，两个地精试验室门口的食人魔法师能掉落复活符文。由于食人魔法师是一个强大的肉搏兵种，并且又有顶级魔法Bloodlust，所以越早得到食人魔法师，给对手的威胁就越大。再比如在TFT 1.11版本的Gnoll Wood地图上，守卫中立商店的野怪中，有一个狗头法师可以掉落复活符文，英雄使用过后能够直接将狗头法师复活并加入自己的部队。本来增加一个战斗单位不算什么，但是狗头法

师能够使用净化技能，这在初期成了消灭对方召唤生物以及猎杀英雄的有效手段。由于狗头法师作用太过强大，所以Blizzard在随后推出的1.12版本中又取消了这个复活符文，足见中立资源在TFT中具有举足轻重的地位。总的说来，新增加的中立资源使得每个玩家在面对对手时都有了更多的选择，同样，对手策略也将更富于变化。

回城卷轴 骚扰的价值体现

一场战斗中，除了首次招募的英雄以外，其余的所有英雄被招募时将不再自带回城卷轴。这个变化很难说是好是坏，但有一点可以相信，那就是骚扰的作用变得更大，把握好时机的骚扰再加上必要的撤退使得对手最少也要付出350Gold的代价；而且对于你的对手而言还有一个最致命的问题——骚扰部队走了多远，什么时候会再次光临？最近看到几场高手的录像都是让开分基地和骚扰对方这两个活动一起进行的，因为当你骚扰对方时，你的分基地将会是最安全的。至于骚扰和进攻，应该说没有一个明确的界定，一次出色的骚扰其效果不见得比一次正式的进攻差。如果你在一次骚扰中成功地打断了对方主力的MF活动，耗费了他的回城卷轴，并且自己全身而退的话，你要做的决不是撤回自己基地，而是在对方基地附近埋伏，伺机进行第2次骚扰。尽管一个有着良好战术素养的玩家会记得再买一个回城卷轴，但主动权始终掌握在骚扰者手中。一旦某一次骚扰过程中，对方没有及时地返回救援，那么这次骚扰很可能就成了一次正式的进攻，掐断经济命脉或打掉人口建筑实际上就已为自己吹响胜利的号角。



回城卷轴紧俏了，记得经常去对手家里问候一下。

当然，骚扰必须要考虑到两种情况：其一，你用于骚扰的兵力不能给对方的静态防御体系造成足够威胁；其二，你对手的主力部队此时也在你基地附近时。因为在这两种情况下，你的骚扰都不会获得太理想的效果，甚至会给自己带来惨重的损失。

建筑、科技、生产 减少作战干扰的计划特性

一直以来，经济、科技、军事都是即时战略游戏中最重要的3个环节，然而作为一个竞技游戏，想要获得大众的认可，其观赏性是必不可少的。大家不是想看谁先把黄金和木材存到10 000单位，也不是想看谁先把攻击和防御都升到3级，想看的是如何把经济、科技优势转化为军事优势，然后用武力制胜。换言之，经济、科技、军事3要素中的前两者都是为后者服务的，所以一个好的竞技型即时战略游戏，必须要尽可能减少经济、科技两方面对于作战的干扰（请注意，是减少干扰，而不是减小其作用）。印象最深的是ROC时代，在录像中看到有位著名的Undead高手，初期用恐惧魔王带领仅有的5个食尸鬼出去MF，同时地穴正在升级食尸。然而由于中途和对手的MF部队碰面，于是进行了一场惊心动魄的微操作大战，虽然成功地把对方英雄围殴致死，但却发现自己的木材紧缺，原因很简单——忘了让地穴继续生产食尸鬼来伐木。高手们犯下类似的低级错误并不少见，关键是人思维上的计划性不能实施到游戏中。现在，TFT在计划性方面作出巨大改进：科技建筑中可有计划地升级各种科技，并且兵营中也可有计划地升级技能与生产部队。当然，以前Undead和NightElf玩家们很头疼的侍僧和精灵不能提前进入金矿的问题也得到了改善，现在可在金矿造好之前就给它们下达指令，等金矿造好后即可自动开始工作。相信只要大家充分利用良好的计划特性，必然能有效减少作战干扰，让战斗更加精彩。



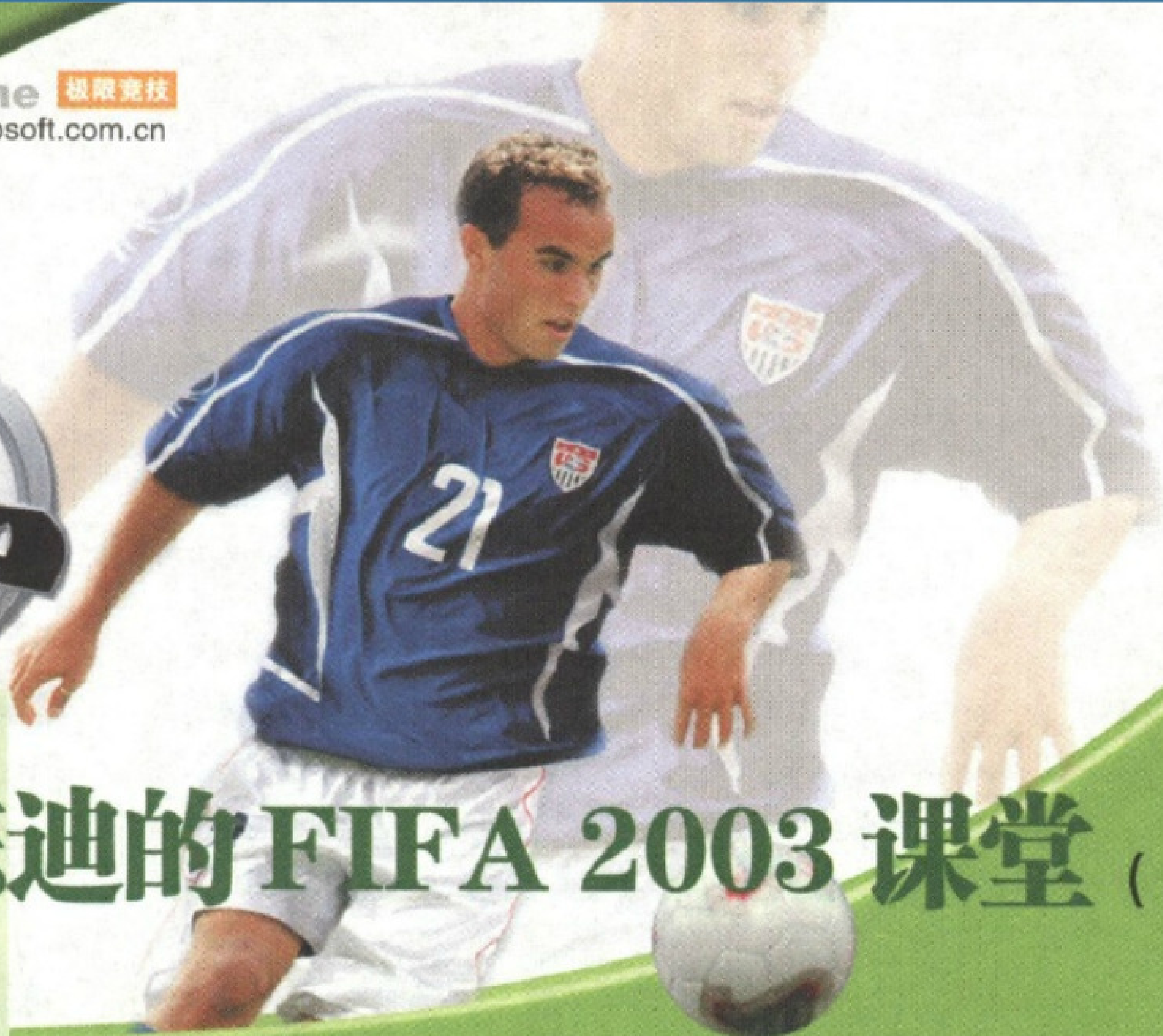
所有的科技书都可以预先计划好。



作战单位也可以和相关的科技共同计划好，前提是你要有足够的钱。

一路简述至此，发现文章的篇幅仍然超出了预想，没办法，谁叫Blizzard把TFT做得如此精深呢？其实还有诸如双击卷轴直接回城、“Alt”键显示全屏Life、小地图标注野怪、地洞和运输器显示装载量、多余的物品卖还给商店、自定义热键等很多细致入微的改动。只是它们对于战略意义上的影响甚微，加之篇幅有限，所以就没有一一列出。最后还是再重复一次：一套固定的战术无异于固步自封，而一个普遍的原则却能贯穿始终。所有的成功玩家都会有自己相对固定的战术，但他们更清楚每当形势变化时自己所应该有的应对措施；而这个应对措施的根本，就来自于一些战略层面的普遍原则。

祝大家在TFT的世界里玩得开心！P

陈迪的FIFA 2003课堂（三）




陈迪（比赛用ID：[Cndi]）
2002 WCG 中国区总决赛冠军
2002 WCG 世界总冠军决赛第5名
个人目标：WCG2003的FIFA世界冠军

■playFIFA.com站长 陈迪
（感谢JerryCooper提供图片）

上次介绍的防守方法想必大家都掌握得很不错了，下底头球、超级远射已不再具有它初期的攻击力和威胁，那么这次就为大家讲解怎样摆脱比分僵局，在关键时刻致对手于死地的必杀绝招：定位球。在本节中还会详细介绍常用阵形的打法套路等。



定位球必杀绝招

1.任意球标准方法

40码之内任意球（图1）：位置在正对球门或两边都可以，只要距离在40码之内就能直接罚进。首先在按住Shift键的同时用方向键调整踢球部位的小圆圈，把它瞄准皮球右下角，然后松开Shift键，用方向键瞄准球门的左上或右上角，角度越刁越好（图2）。

看准白色的摆动条，当它经过绿色区域时按D射门键，不同的球员摆动条的速度、绿色区域的大小、位置都不同，所以要让摆动条停留在绿色区域里并不是件容易的事情。你如果以上几点都做到了，皮球必进球门死角，你会发现只要经过练习，任意球绝技将不再是小贝的招牌。

40码以外的任意球（图3）：40码外的任意球基本不可能直接罚进，有许多种间接任意球进球的套路，我介绍其中一种，把球落点对准小禁区角（图4），摆动条在绿色区域内按D键发出，球在空中按W键和来球方向，把球“摆渡”给大禁区前的前锋，立刻按D键和球门方向（按D的力量是差4格全青），接球队员会凌空将球抽射进门。这种方法虽然进球率不高，但对于超远距离的任意球也是一种不错的方法。

2.角球标准方法

直接角球（图5）：这种角球至今为止都是很BT的进球手段，操作比较容易且进球率很高。具体方法是保持默认的落点位置，摆动条在绿色区域上下2毫米位置按A键将球发出，球在空中时按W键和来球方向回顶（图6），接球队员会将球顶回来，立刻按D键射门和球门方向，D键力量是差4格全青，球会被抽射进门（图7）。

发球的摆动条由于不是在绿色区域内，所以需要掌握摆动条的节奏感，而且回顶按W键的时机也需要练习，回顶以后的射门力量也不能过大。但练习熟练以后，上网联机对战时这招角球将是必杀！


图1


图2


图3


图4


图5


图6


图7


图8


图9


图10


图11

战术角球：战术角球的方法更简单，但进球率没有直接角球那么高。方法是用S键将球开出（图8），前点接应队员立刻用S和45度方向回传（图9），回传后不停球用A键45度向禁区长传（图10），球在空中按D键和球门方向头球破门（图11）。这种战术角球对4-4-2平行、4-1-2-1-2和4-3-3阵形比较有效，而且进球率不高，所以高手大都采用第1种直接角球的方法。

3.边线球标准方法

假如你得到前场距离底线20米的边线任意球的机会，那就代表着你将进球了。把落点瞄准到边线和球门之间那个前锋（图12），按A或D键将球抛出，球在空中按A键和方向键（方向键是上或下，根据你的进攻方向而定，你在下方抛球就按上，反之亦然），快速按A键直到球凌空传出去（图13），紧接着按D键和球门方向。有时候接球直接头球破门（图14），有时候是接球抽射，遇到接球抽射的情况时按D的力量是差4或2格全青。

这种前场边线球很难防守，因为从抛球到破门，对方都没有机会碰到球，所以掌握好了这种前场的边线球将很有用！

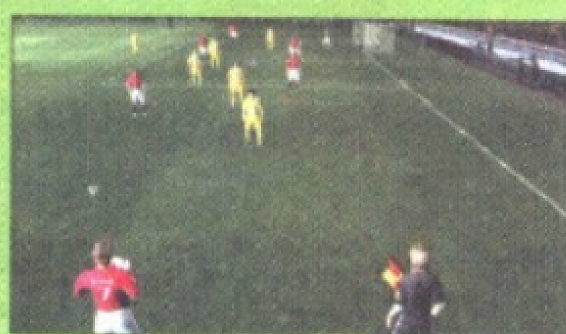

图12


图13


图14



常用阵形介绍

目前，网上对战流行的阵形主要有4-4-2平行、4-1-2-1-2、5-3-2，大部分人喜欢4-4-2平行，在防守边路时4-4-2可以说是不二之选。下面我就详细介绍一下各种阵形的最佳战术套路。

4-4-2平行——攻守平衡（图15）


图15

FIFA 2003玩到现在各种打法基本定型了，目前最常用的进攻方法就是边路下底，而4-4-2平行有两层边路防线，进攻时也有多种边路套路，所以是被大多数人采用的阵形。

进攻时4-4-2平行利用两个后卫的长传转移来打散对方的阵形，一旦转移到一边时对方后卫出现漏人现象（从雷达小地图观察），立刻对准边位用两下Q跑位键，当他跑过对方后卫的一刹那用A或W键传过去，接球以后直线下底的同时向中路按一下Q键，等中路包抄前锋的身位稍稍领先对方后卫时，用A键长传，按D键头球或垫射破门。这是4-4-2平行最佳的边路打法。

防守时4-4-2平行一定要树立凶狠的风格，绝对不能让对方轻易通过中场，在边路看准对方传球的时机，果断地将球铲下能缓解一次后场被打边路头球的危险，并且能就地组织一次边路进攻。4-4-2最大的好处就是不怕对方在后场长传转移，如果进攻方也是4-4-2就形成人盯人的防守，只要别轻易出脚，边路别漏人就不会出现太大的危险。一旦边路被对方突破，则毫不犹豫地切换到离守门员最近的后卫，控制他向球门回跑，使这名后卫的位置始终保持在球门与对方前锋之间并且突出一个身位。你如果想去尝试防守他的传球队员而不是头球抢点队员，那你将会很吃力并且最终失败！

4-1-2-1-2——中路之王（图16）

4-1-2-1-2的优点在于中路的突破，用S键短传配合，快速传球是4-1-2-1-2的最佳打法。最常用的套路是中场队员3脚快速S的传球将形成2过N的局面，当接球队员拿球时可提前蓄力差4格全青远射，或分边打下底头球都将给对方造成很大麻烦。在大禁区前用S横传，球没到就提前续力按D键差4格全青，接球队员将不停球直接打门，球像流星一样打进死角。


图16

带球也是4-1-2-1-2的优势，中路掩护人多，带球突破不能按加速，要让球始终粘在脚下，用轻点左右方向来控制带球队员，始终游弋于对方后卫的身侧。按加速键带球就等于白白送给别人控球权，只要记住进攻时忘记加速键就OK了，和电脑练习带球是个好方法，一定要用身体去倚靠防守队员，而不是去撞他！

5-3-2——保守打法（图17）


图17

5-3-2在进攻时可变成3-5-2，要多用Q键调动边位的跑动，用A的长传转移在后场扯开对方防线，基本上进攻和4-4-2的打法一样，以边路的W直传下底为主。

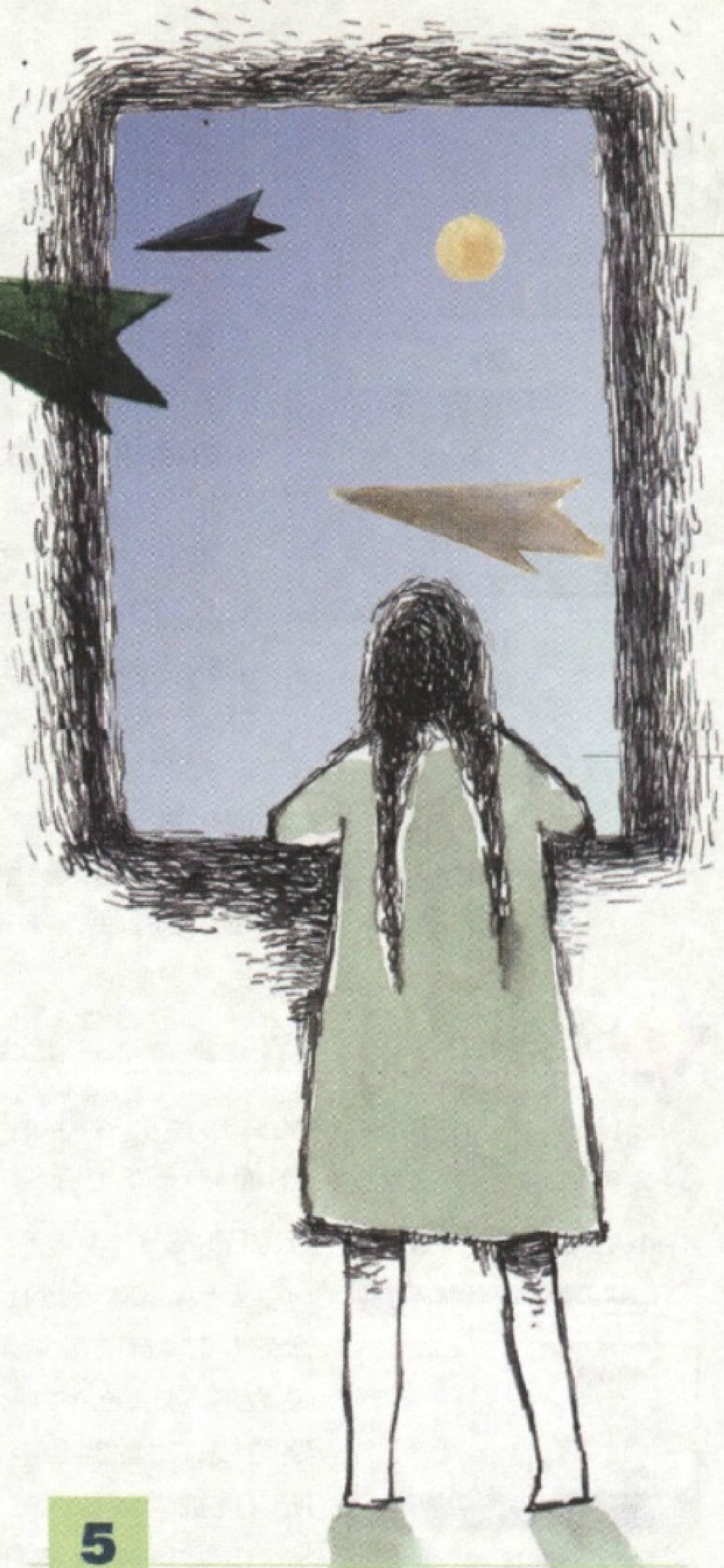
5-3-2阵形在防守边路时毫无破绽，如果有人想和5-3-2打边路那纯属说笑，但5-3-2的中路防守很薄弱，几脚短传配合就撕开了3个中场的防守，想远射或突破都很容易。在开局时不推荐用5-3-2，如果你领先对手2个球而要保持比分到结束，这时你可选用5-3-2在后场磨时间，也不怕对方打边路。

以上3种阵形综合来看还是4-4-2平行最平均，打法多样化，防守也相对容易，阵形漏洞较少；4-1-2-1-2适合突破和带球。你可根据自己的性格和打法来选择阵形。

我写这篇文章时WCG FIFA线上预选赛已进入尾声了，全国各地的高手开始浮出水面。北京总决赛谁最有希望代表中国出线？下期我将把2003年全国最出色的FIFA玩家介绍给你，让大家通过参考他们的技术特点来提高自己的水平！

飞向未来2003

■广西 林石



1

在我年轻的那个时代，一个孩子变坏，就是指他早恋。

在我不再年轻的这个时代，一个孩子变坏，则是指他玩网络游戏。

每个时代都有坏孩子，正如走了再多的路，仍会有新的旅途。

不知不觉，我们已走在了网络游戏的路上。

2

我高中毕业后，像许多社会渣滓一样，选择开游戏室作为自己的出路。当我家附近的孩子们相继地在我的店里学坏时，曾有人问过我，收这些昧心钱我的良心是什么感觉，我回答，爽啊——良心又不是每个人都有的。

但没爽几年，我的生意就一落千丈。这应该不是天谴，因为我知道我的上帝——那些浪荡终日以打机为生的烂仔、小毛孩还没有这份觉悟。赚不到钱首先是因为那些正规的豪华游戏室的出现。它们挟新游戏之势，卷走了大批玩家；其次就要怪网络，当越来越多流氓烂仔觉得上QQ泡美眉比打机要好玩时，我们的末日也就来了。

3

大厦将倾，我们这些游戏室老板都像落在口水里的蚂蚁，使出浑身解数垂死挣扎。我的一个好朋友老刘突发奇想去卖正版光盘，结果被一个国产游戏弄得赔了老本，终日在家鬼哭狼嚎。几个去卖盗版的也好不到哪里去，干不到几个月，就亏得不成人形。我自问没有这样立地成佛的魄力，把游戏室连哄带骗转手给一个熟人后，就呆在家里坐吃山空。

因为闲极无聊，有一阵子我天天到一个朋友的电脑公司里鬼混。每次去都看到他们中都有不少人在玩一种游戏：几个衣着暴露、造型可爱的小人在远古时代四处晃悠，看起来颇为有趣。更有趣的是每个小人背后都有一个活生生的人在控制着。我问朋友这是什么，他说这是网络游戏。

我这才明白，30多岁，没有文化、没有电脑，从一个破烂游戏室走来的我是何等老土。那个独行侠闯关的风云岁月，早已被雨打风吹去。

4

我跟家里借了点钱，开了一间小网吧。虽说网吧已成燎原之势，但我的生意仍然日渐红火，而这一切不得不说是拜网络游戏所赐。除了上次见到那个叫作《石器时代》的游戏，还有几款韩国人的游戏也很火爆。大批中小学生蜂拥而来，黄菁就是他们中的一个。

如果不是他后来惨死在我眼前，我怎么也不会对这个身材矮小、满脸粉刺的中学生留下什么印象。这种人每天在我店里有几十个，再普通不过了。他们每天放学拎着书包跑进来，用省下的早餐钱玩一两个小时。玩到兴头上就嚷叫几声脏话，交钱时把一堆皱巴巴的零钱凑上来，面目极其可憎。但从我的游戏室时代开始，他们就一直是这类行当最稳定的客源，所以我对他们向来笑脸相迎，偶尔在结账时也少算一点，好让他们继续忠心耿耿地来这儿被宰。

5

黄菁相对于他的同类来说，显得沉默寡言，但却是来得最勤的一个，几乎天天都能在我的店里见到他。他玩的是一个近来很红的武侠神怪游戏，因为玩的人多，我干脆代理了这个游戏点卡的地区销售。很长一段时间，我的店几乎成了这些牛鬼蛇神的世界，那些刺耳的音效声成了附近街坊的噩梦。我耳濡目染，也试着玩了一阵，但不一会就大感腻味——我不知道控制那些小人打打杀杀除了能令我人财两空或机爆人亡外还有什么别的结果。

但其他人显然不作如是观，他们坚信Game中自有黄金屋，Game中自有颜如玉。但事实证明，Game中最多的还是人妖——黄菁就是其中之一。他起了个叫“小甜甜”的ID，在游戏里男扮女装，不少人和他结为夫妻，结局往往是他从这些情圣身上捞了一笔后，从此人间蒸发。每当我看见那些冤大头亲热地叫他“老婆”，或打一些错别字来与之海誓山盟，都不禁深深感到：要想从网络游戏里得到乐趣，智商还真是不能太高。

每演完一出仙人跳，黄菁都极其兴奋，满是粉刺的脸上熠熠生辉。他几个同学进来

招呼他，他也没什么反应。看得出，他的三魂七魄都游荡在那个虚拟的空间里，已经离这个世界太远太远了。

6

有天下午，一个衣着光鲜的中年人走进我的店子，身上那件名牌风衣夹在众多汗衫和校服里显得霸气十足。他从柜台那儿点了不少吃的东西，又在角落要了台机子，并问我能不能帮问问有谁打《星际争霸》。我去找来几个正在打“星际”的小学生，其中一个看了那个中年人一眼，满不在乎地说：“你就和我一伙吧。”

过了10分钟，那些小学生就开始大叫大嚷：“菜鸟！”只见那中年人满脸尴尬，显然和那些人机合一的小学生相比，他只有丢人现眼的份儿。又过了几分钟，在那些小学生的起哄声中，他悻悻地退出了游戏，并掏出一根红塔山点上。抽了一会烟，他又开始玩网络游戏，正是黄菁他们玩的那一款。也许是因为难得志同道合，旁边正在玩的若干人等，包括黄菁，都凑上来看。“你的级还真低。”那个中年人又露出尴尬之色，“没时间练。”突然，周围众人都怔住了，脸上露出诧异之色。我忍不住也凑了上去，只见屏幕上那中年人角色的仓库里面赫然陈列着一件件游戏里的神兵利器。在我印象里，即使是黄菁这样的老手，也没有这般收藏。

半晌，一个低低的声音问，“你从哪儿弄来这些的？”问的人是黄菁，他的脸色有点苍白。“花人民币买的。这个花了200块，这个花了500块……喜欢嘛，花点小钱值得。”那中年人得意地说，手指在屏幕上不停地指指点点。旁边众人表情由开始的不屑转为嫉妒、自卑、沮丧。我注意到黄菁的嘴唇动了动，想说什么，终于没有说出口。

那天之后，黄菁整个人像中了邪一般，他开始更疯狂地行骗，不但骗钱骗东西，连ID也不放过。有时看见他在屏幕前双眼通红地喃喃自语，用星爷的话说，好像一条狗。

7

我一个受过一点高等教育的猪朋狗友曾对我谈起过庄周梦蝶的典故，以我半文盲的文化程度，大意听出了是讲一个叫庄子的人因为闲极无聊，便幻想自己是一只蝴蝶而做的梦。他当时作多愁善感状，问我有何感想，我严肃地说：“好感人哦。”其实我内心深处的看法是：庄子不是嗑了摇头丸，就是玩网络游戏玩疯了。一个人分不清虚拟和真实，难免会幻想自己是蝴蝶蟑螂什么的。从这个意义上说，黄菁这类人和大师也就一线之差。

8

不知不觉，我的网吧开业已经大半年了。顾客来来往往，人走茶凉，只有黄菁像落地生根般雷打不动。此时他玩的那个游戏已经退烧，大部分人开始转投其他游戏，乃至金盆洗手，只有他无怨无悔。山无棱，天地合，乃敢与君绝。

有时我看见他，心里不免涌起一丝愧疚：这小子也是妈生爹养的，让他这么玩物丧志下去怎么得了？但转念一想，不就是玩个游戏么，有什么大不了的，又不是让他去死。

9

那个周末的晚上，网吧一如往时般喧嚣，我坐在柜台前看报纸。有几个打扮得流里流气的年青人进来，每个人嘴上都叼根烟，互相骂着脏话说笑。这种人我已司空见惯，也没怎么在意。他们自己找了几台空机，其中一个经过黄菁身旁时突然停住，眼睛直勾勾地盯着他面前的屏幕。他看了一阵，转身跟旁边一个同伴耳语了几句，走到我面前说：“老板，有电话么？”我指了指角落，他便过去拿起来打，看情况好像是在招呼什么人过来。

过了一会，一群面目狰狞的男孩涌进网吧。我意识到事情不对头，但看他们气势汹汹，我也没敢上前阻拦。为首一个看起来十八九岁，把头发染得屎黄，耳朵上别着几个耳环。他走到黄菁身边，一把将正沉浸在游戏里的他拎起来。黄菁吓了一跳，愣愣地看着那人。

“终于让我找到你啦！死人妖骗我ID！我的ID‘柔情帅哥’呢？”那个人抓着黄菁的领子怒吼着。

黄菁本就不善言辞，此时更是哆嗦着说不出话来。半晌，才结结巴巴地说：“删……删掉了。”

那人气红了眼，一甩手就打了黄菁好几个巴掌，一边打一边叫：“敢删我ID？我要你命……”

旁边的人都给吓懵了，没有一个敢上前劝阻。我实在看不下去了——主要也是怕吓跑客人，就上前说：“你们要闹出去闹。”

“老板，没你事，你别多嘴！”那群人中的一个指着我鼻子叫道。

我不再作声。虽然我年纪几乎比他们大一倍，但他们的拳头显然会毫不留情地越过代沟把我打得满地找牙。

为首的那个男孩把黄菁双脸都打得充血了，转头对旁边的人说：“删他ID。”黄菁听了像发了疯一样拼命阻止，但立刻被其他人架住。一个烂仔将正在进行中的游戏退到登录界面，对删除选项轻轻一点，那个叫“小甜甜”的ID就消失得无影无踪，好像从没有存在过。

黄菁无助地看着这一切，突然发出野兽般的嘶喊，发疯地去打那个为首的男孩。那个男孩几乎招架不住瘦小的他，旁边的人立刻上去帮手，场面一时间无法收拾。突然有人发出一声惨叫，接着我看见一幕这辈子再也不会忘记的画面：一把刀子插在黄菁肚子上，鲜血顺着刀柄流淌下来。他双眼睁得大大的，手在空中虚弱地晃了两下，便倒在了地上。

有人报了警，在送医院的路上，这个少年死了。

这件事过后，我的网吧被封了，理由是私放未成年人入室，我的反应倒是很淡然。

10

如果网络游戏真是我们命中注定的旅途，那它到底要通向何方？这恰如比尔·盖茨在《未来之路》中的疑问：我们应该怎样塑造未来？

在这个半梦半醒的时代，我不知是否真有答案，或者，真有未来。



乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

《幻想水浒传Ⅱ》一代主角加入法

■湖北 XSL

由于《幻想水浒传》PC版的两代游戏并非同一厂商移植（1代为智冠，2代为KCES即KONAMI上海），所以PC版的2代并不能像PS版那样继承1代的记录使1代的主角幻想加入。那么PC版的《幻想水浒传Ⅱ》如何使幻想加入呢？笔者发现，由于游戏已在市面上流传了一段时间，所以网上出现了很多版本的"幻想加入方法详解"。而经笔者尝试，发现所有的方法都不能使得幻想加入！所以在官方并未给出正确的搜集方法前，玩家要让幻想加入的唯一方法就是——修改（笔者所用工具为金山游侠）！修改的方法如下，有兴趣的玩家可以一试^_^。



1.队伍中只安排主角和弗力克，并要求主角排在左上第1，弗力克排在左上第2的位置。

2.搜索1，然后让弗力克离开队伍。

3.搜索0，再让弗力克加入队伍。

4.重复2、3步骤直至找到某个地址。

5.再次让弗力克离开队伍，并把找到的地址数值改为16进制数52。这时出现1代主角幻想。

6.Save游戏再读回存档（否则会死机），这时玩家即可使用拥有强力魂之纹章的幻想了。

死亡之翼——WC3阴影加双英雄必胜"次快攻"

■广西 廖师安



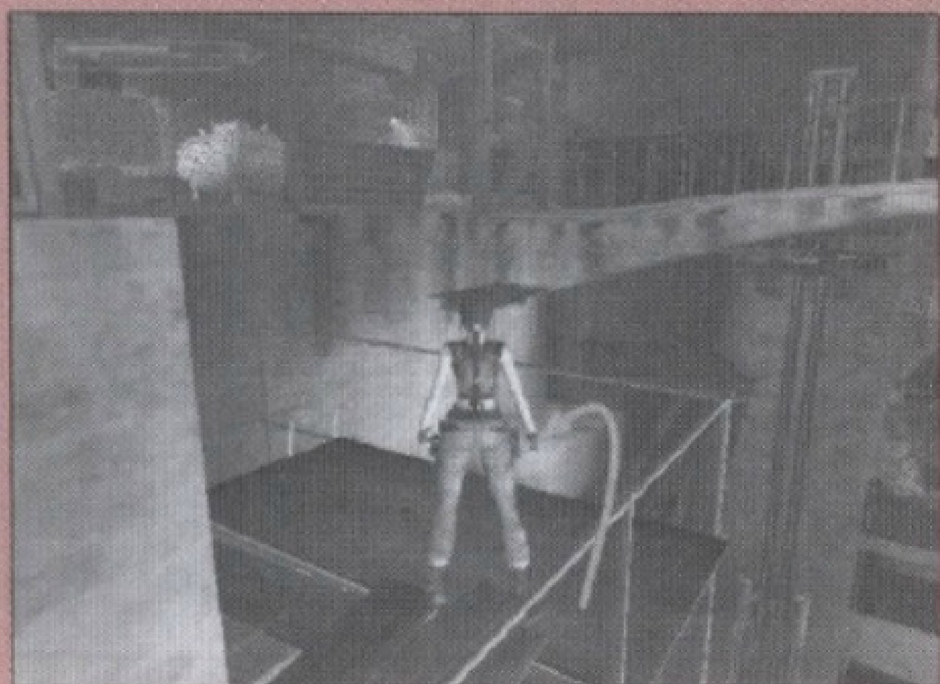
在《魔兽争霸Ⅲ》中，快攻是一种可以瞬间压倒对手的常用手法。可面对随之而来的层出不穷的反快攻战术，传统快攻已很难收到更大成效。下面便向大家推荐一种笔者苦心开发的彪悍"次快攻"——亡灵族"吞兵大法"。

一开始照常发展，出双英雄：死亡骑士和巫妖。此战术的关键是，抢矿不是必须，但MF的速度一定要快（最好选Creep多一点的地图），同时造牺牲深渊。攒够了MF的兵后就疯狂造侍僧，并拖个阴影探出敌人的基地。等两个英雄都到了3级，就什么都不管了，把大部分侍僧都变成阴影，拖上所有兵直捣黄龙（阴影比侍僧多差不多100点血）。这一战即使兵力处于劣势，也决不要手软，用巫妖攻击超强、耗法超高外加减速的霜冻新星，适当配以死亡缠绕，首先料理了敌人最厉害的英雄，剩下的工作就是杀光敌人。巫妖的黑暗仪式可以把友军的血来填充自己的空虚的Mana。身为贴身保镖，死亡骑士不单要砍人，还要用死亡缠绕为巫妖加血，更要用死亡契约狂吃阴影。

注意事项：其实进攻的时间可以早一些，毕竟别人的兵也不强，但对微操作要求会高一些。除非你没造大数量的侍僧和阴影，否则不要想耗掉敌方一点兵就用回城卷轴脚底抹油。死亡骑士不要等到快死才吃兵，那样回的血很少。本战术的特点在于，一个侍僧比一瓶药水便宜，而且还可以干活和砍人，堪称多功能药瓶！

《古墓丽影——暗黑天使》高级技巧5则

■四川 三井寿·卖克狼


从这里可以迅速跳上吊桥。

1.如果将警卫逼到墙角殴打，那么警卫不会有任何还手机会。

2.骷髅兵并不是不死之身，只要将它们引诱到落差较高的地区，打下悬崖就能一劳永逸。

3.游戏安装目录Data\FMV文件夹下，利用Windows Media Player可以直接观看游戏全部动画。

4.在“考古现场（The Archeological Dig）”关卡中，并不用前往洞穴底部再攀爬上来，只要从铁丝网掉落至左侧走廊，助跑跳就能到达吊桥平台。

5.在“巴黎犹太人区（Parisian Ghetto）”关卡中，捡起地面的钞票存档再读档，你会发现钞票又出现了。P

《古墓丽影——暗黑天使》DIY大法

■四川 三井寿·卖克狼

《暗黑天使》留有很大修改空间。修改方法很简单，使用ACDSee等图片转换软件，将JPEG、TGA、PNG格式转换成BMP，利用画图或Photoshop等工具就能进行修改。修改完成后再将BMP格式转换成游戏默认格式即可，值得一提的是，修改后的图片要与游戏默认图片分辨率保持一致。通过以上方法不仅能将游戏修改为自己喜欢的样式，甚至能制作赏心悦目的中文版界面（酷）。

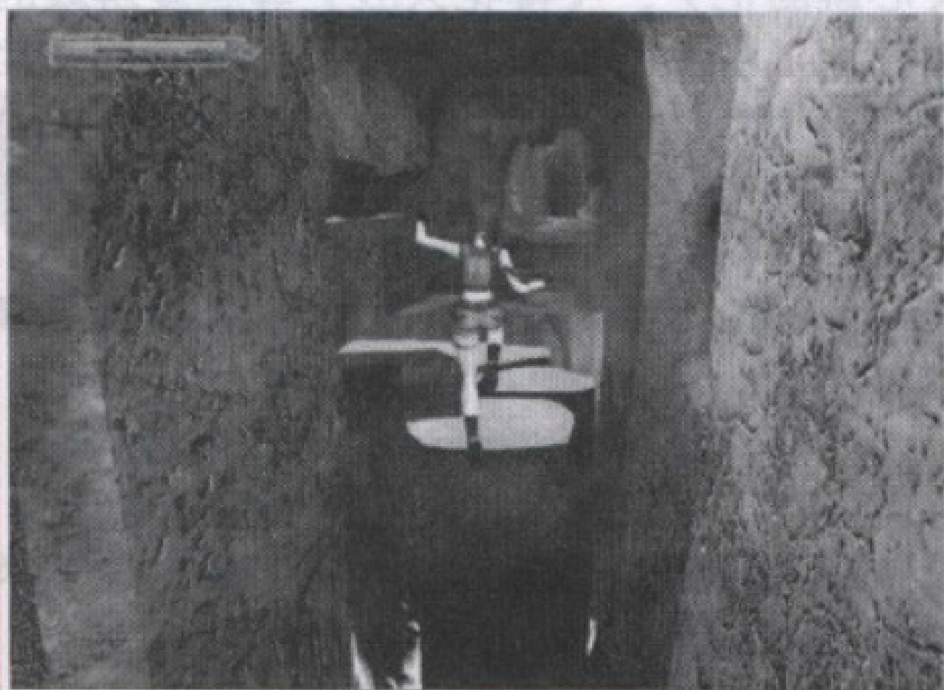
具体存放位置和修改内容参照下表：

Data\Frontend文件夹：修改笔记本（Notebook）图片和注释。

Data\ParisLS文件夹：修改关卡切换图或读档画面。

Data\PragueLS文件夹：修改关卡切换图或读档画面。

Data\Effects\Bar.tga：修改存盘、读盘、获取物品、状态栏图标。P



《三国志IX》超快速统一法

■天津 朱文浩



选择一个小于或等于8个势力的剧本（因为一个人最多能选择8个君主），把这8个势力全部都选了，然后用其中一个势力选择外交中的劝降指令，去依次劝降其他7个势力。军师会说：“此次成败，全凭天命。”其实8个势力都归你控制，没什么全凭天命，到时你的臣子得到某君主的接见时，点“允诺”即可投降，等待最多3个回合就可统一天下。这样就可在最短的时间内，不费一兵一卒，顺利完成游戏。

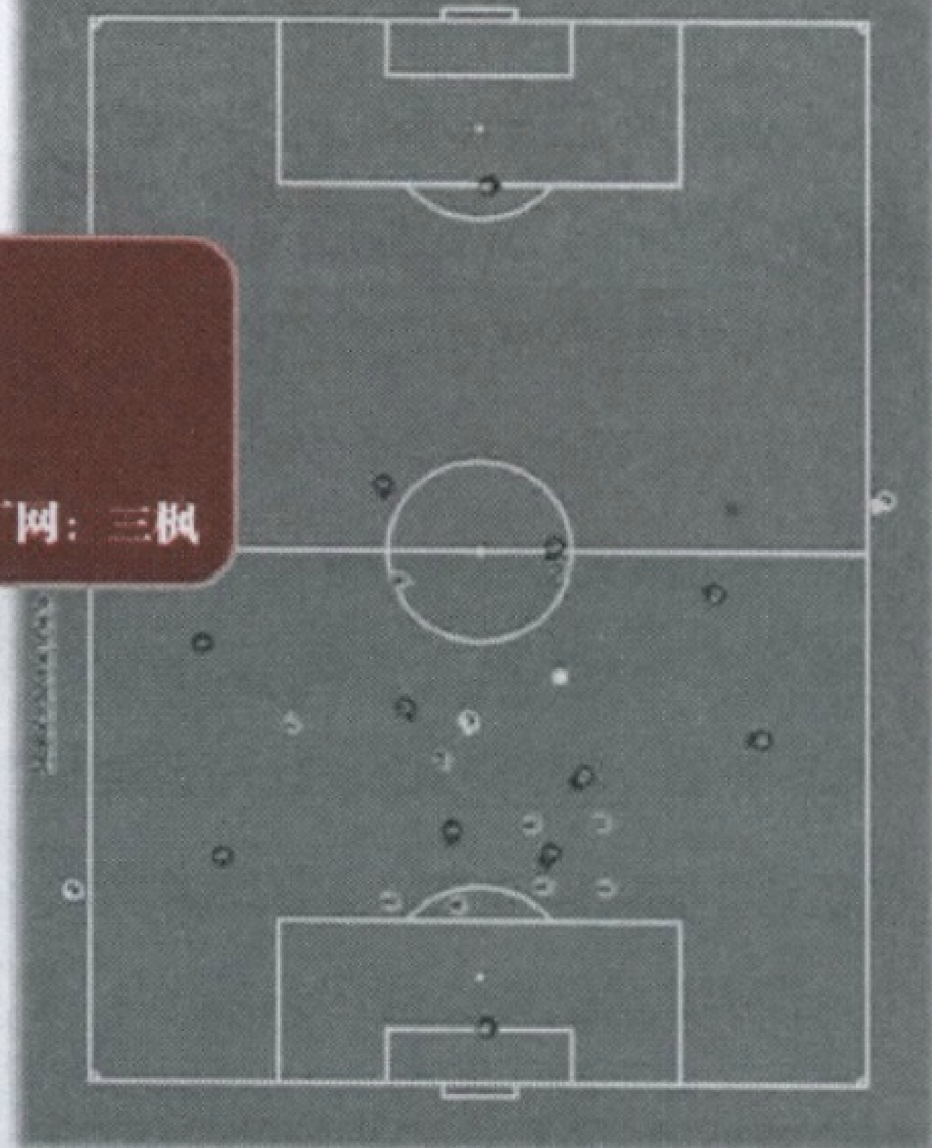
利用这个方法，把IF剧本中的“超三国志”打通，就可一次性把剩下的IF剧本打出来。既感觉了统一天下的快感，又可以多增加几个剧本选择，何乐而不为呢？P

《鬼武者》割喉技使用心得

■浙江 周杰



小弟不才，近日才把《鬼武者》通关3次，现将通关过程中使用女忍者——枫（女忍者我最喜欢了！）的割喉技心得说一下。割喉技的使用方法为：遇到敌人后按住“S”锁定目标，然后按方向键“上”靠近敌人，靠近后按“F”（“S”和“上”不能放），这时枫就会空翻到敌人身后（空翻动作出现后“上”放掉），空翻落地后立刻再按“F”（“S”这时还不能放），这时如果敌人背对枫，枫就会作出割喉动作了，只见屏幕亮光一闪，对手就去西方极乐世界了，爽啊！以上动作关键是出现前空翻后要松开“上”，落地后（“S”不能松开）要马上按“F”，“F”按迟就会出现普通的前刺了。希望大家都能早日享受割喉带来的快感，呵呵！P



本期补丁铺要推荐一下《冠军足球经理4》的汉化包，汉化效果非常不错，在汉化时唯一值得注意的就是一定要最大化安装英文版的CM4，然后才能使用汉化包，否则也许会出现错误的提示。

游侠补丁网：三枫

《冠军足球经理4》v4.08升级档及免光盘补丁（即EP5增强包）Championship Manager 4

英文版EP5升级补丁，也就是v4.0.8版本。SI宣称此补丁乃CM4最后一个官方升级补丁，以后将不会继续推出后续补丁，但如果碰到特殊情况需要紧急修正，则会推出“紧急补丁”。此补丁乃英文版专用，中文版用户不推荐使用。球员球队数据跟EP3（4.0.5 4.0.6）完全一样，所以你不会在EP5里面找到任何最新的转会资料。但如果你使用的是英文版CM4并且以前从来没有安装过任何英文EP补丁，那么你只需要安装这一个EP包就足够了。

v4.08升级档及免CD补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/cm408.zip

v4.08官方升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/408_enhance.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v4.08版，这是英文版本专用的，中文版本用户请勿使用。最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录，请注意务必最大化安装游戏才可真正免光盘。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《冠军足球经理4》v4.08升级档无限金钱修改器

Championship Manager4

也许还是那句话，CM游戏中钱是最重要的，无论是安排训练、球员转会或只是单纯的日常开销，都要有一定的资金才能进行。当然，为了使游戏更具真实性，资金危机也是一定要尝试一下的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/devcmr7t.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可对应v4.08版的无限金钱修改。

《冠军足球经理4》完美简体中文汉化包 Championship Manager 4

汉化包往往最受玩家欢迎，越是大作越是受欢迎，对于《冠军足球经理4》来说，无论是风格还是内容都吸引了大量CM系列的爱好者，中文版无论是在界面还是文字上都很协调、到位，对于喜欢CM系列的玩家来说绝对值得推荐。这次制作过程考虑了多方面的因素，所以耗费时间相对比较长（游侠网三枫根据官方简体中文版本制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/cm4gb.exe

使用方法：使用前务必选择完整最大化安装英文版游戏，然后执行汉化程序即可。

补丁效果：任意英文版本直接升级到v4.0.7.02版官方简体中文版，即EP4增强包官方简体中文版，包括了免光盘功能。

《仙剑奇侠传三》修改器百宝豪华版

相对于“仙剑二”男女主角莫名其妙的爱情，“仙剑三”在人物刻画上更注重细节的描写，一个小动作、一段对话使得感情的发展自然而不做作。想必大家都还记得一代时月如为逍遥披衣的镜头，在三代里会找到相同的感觉。另外在感情的培养上，游戏借鉴了《心跳回忆》、《樱花大战》等恋爱游戏的选项模式。迷宫方面引入了机关的设置，不同人物所能打开的机关是不同的，要想过顺利通过迷宫请注意不同人员的能力（感谢Cell Studio制作并提供）。

注意：游戏中如是01存档，Arc的存档文件就是Pal00.arc，02就是Pal01.arc，依次类推。修改后务必点击保存修改，否则无修改效果。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pal3editv1.zip

使用方法：使用本修改器前请一定先载入你要修改的游戏存档，然后按提示进行修改即可。

补丁效果：金钱与“狂龙香”的数值修改等。

《奇迹时代——暗影魔法》3项属性修改器 Age of Wonders: Shadow Magic

在单人任务中，20个充满阴谋和悬念的关卡已经可以满足大量玩家，为了让游戏寿命更长，游戏将提供地图生成器以及强化的战役编辑器，为玩家提供更多的冒险机会。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/bm-aowsmt.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：无限金钱、无限魔法、无限资源。

《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》v1.12官方升级档
Warcraft Ⅲ：Frozen Throne

无论是《暗黑破坏神Ⅱ》的资料片《毁灭之王》还是《魔兽争霸Ⅲ》的资料片《冰封王座》，都在升级后掀起新的高潮，当然也使得暴雪将重点转移到资料片的更新和调整上。

英文版v1.12官方升级档（英文版专用）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3tft_112_english.exe

v1.12官方升级档（繁体中文升级专用）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3tft_112_chinese_trad.exe

v1.12官方升级档（简体中文升级专用）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3tft_112_chinese_simp.exe

使用方法：对应你所用的版本，直接执行升级程序。

补丁效果：改动详细内容如下。

1.系统变化

①解决了电影片段在某些语种的《魔兽争霸》中不能播放的问题。

②解决了不能读取某些存档的问题。

2.中立生物变化

①中立生物的心灵之火魔法消耗由35点增加到75点。

②中立生物的召唤骷髅法术延迟时间由5秒增加到12秒。

③中立生物的净化不会再使单位静止一段时间。

④中立生物的废除魔法现在需要75点魔法值来释放，而原来是50点。

3.亡灵变化

遗迹之墓中巫术之杖的最大贮存量由2个改成1个。

4.人类变化

①龙鹰战士的空中枷锁技能造成的伤害由每秒20点生命值增加到每秒30点。

②龙鹰战士的造价由235/40降低到200/30。

③圣塔现在为穿刺型攻击，并且射程由700增加到800。

④动物战争训练的研究费用由150/250降低到125/175。

⑤长筒火枪现在只需要2级基地，而不需要工厂了。

5.暗夜精灵变化

复仇精灵（复仇之魂所召唤出的单位）的攻击力由14～18增加到17～21。

6.兽人变化

①蝙蝠骑士不需要要塞就能生产。

②双足飞龙的生命值从600降低到570。

③地洞的护甲等级从2提高到5，攻击力从1d8+33降低到1d5+22。

《午夜狂飙Ⅱ》5项属性修改器
Midnight Club Ⅱ

你可以选择不同肤色的选手和许多经过改良的汽车和摩托车进行比赛，游戏中你还会感觉到彻底改进的游戏引擎，并亲身体验到你从未有过的经历。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pzdmic2t.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：包括能量修改等多项功能。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》v1.12官方升级档
Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos

从调整上可以看到，原版游戏调整的内容已经越来越少，其原因不说也很明白，因为暴雪希望所有玩“魔兽Ⅲ”的玩家都完成《冰封王座》的升级。当然除了这个原因外，“魔兽Ⅲ”本身已经达到非常完美的境界，可以说已不需要做很大调整了，至于还有一些不适应《冰封王座》的玩家，同步升级一下“魔兽Ⅲ”还是有必要的。

英文版v1.12官方升级档（英文版本专用）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3roc_112_english.exe

v1.12官方升级档（繁体中文升级专用）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3roc_112_chinese_trad.exe

v1.12官方升级档（简体中文升级专用）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3roc_112_chinese_simp.exe

使用方法：对应你所用的版本，直接执行升级程序.

补丁效果：改动详细内容如下：

①《混乱之治》Tranquil Paths地图中的雇佣兵营地增加了对抗空中的单位。

②双足飞龙的生命值由600降低到570。

③死亡大厅和黑暗城堡的攻击间隔从2.0降低到1.5。

《午夜狂飙Ⅱ》免光盘补丁
Midnight Club Ⅱ

世界上最臭名昭著的违法赛车联合组织每天晚上都要在旧金山、巴黎和东京进行非法赛车。你作为一个新手进入该组织进行挑战，你要时刻保持警觉并把你的对手一一打败，最后踏上你的冠军之路。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/rzr-mc2.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《逃亡——冒险之路》免光盘补丁
Runaway: A Road Adventure

3CD的超大容量，游戏中放入大量的剧情动画，并且有超高的动画制作水准，更出色的还要属在动画里结合的游戏故事。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/dev-rraf.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《上古传说——刀剑封魔录外传》修改难度

不知大家有没有觉得玩到后面难度实在太高呢，有没有想过不重玩而把难度降低呢？假设你要改的存档名为A，A.sav、A.001、A.002、A.003这4个文件是存档文件。首先重新开始游戏，任选人物，名字为B，难度设为你想要的难度，进入游戏，存档并退出，然后回到桌面，把B的存档删到只保留B.sav，再把A.sav删了，接着把B.sav改名为A.sav，进入游戏选“载入”，会发现人物样子不对了。没关系，正常载入就好，再存档退出，再选“载入”，是不是发现人物正常了，而且难度也变了，但是其他资料什么都没少，然后去砍杀吧。

《上古传说——刀剑封魔录外传》修改代码

先进入游戏买指南珠（数量多点好搜寻），用修改工具搜寻3Eh,0,0,0,*,0,0,0，3E=指南珠的代码、*=指南珠的数量（1~9），结果数目剩1就开始改啦，比如我要把指南珠改成50个刀剑璧：

输入A1h,0,0,0,50,0,0,0（A1为刀剑璧的十六进位代码、50为十进位数量）

回到游戏就发现投掷道具快速键那里有刀剑璧50个啦，接着把刀剑璧丢地上再捡回来，不然是没有用处的（其他道具也一样要丢地上再拾回）。

物品代码：

22：少阳珠（宝石类）
23：少阴珠（宝石类）
24：天珠（宝石类）
25：纯阳珠（宝石类）
29：七杀星（宝石类）
2A：破军星（宝石类）
2B：贪狼星（宝石类）
2C：天罡宝钻（宝石类）
2D：地煞宝钻（宝石类）
2E：人王宝钻（宝石类）
2F：五色花雨石（宝石类）
30：七彩花雨石（宝石类）
34：九转还神丹（丹药类）
35：武神丹（丹药类）
38：天眼（宝石类）
39：摩诃（宝石类）
3A：无极（宝石类）
3B：司南佩（护身宝石类）
3C：翁仲（符咒类）
68：至阴珠（护身宝石类）
69：两仪（护身宝石类）
6B：七杀星（护身宝石类）
70：人王宝钻（护身宝石类）
71：杀破狼（护身宝石类）
D1：珍珠（宝石类）7级
D2：刀剑天书
D9：刀剑神药
（以上仅为部分重要物品代码）

《杀手 II——终极刺客》之开锁大师

《终极刺客 II》这款游戏设计得真是妙，连开锁都用这么长时间……经常被别人发现吧！但我开锁就这么简单，而且速度一流，方法要学么？呵呵，教给你吧！

首先需要开锁器（废话），然后走到门前，按开锁，这时候，就开始了漫长的撬锁，当47彻底弯下身子时，快速按两下M键（也就是打开地图再关上），此时47会停止开锁，直起身子，再看看门，已经开了！还等什么？进门吧。

《三国霸业2》作弊码

先按F9键，再输入以下密码：

RAMBO：无敌
GIVEMEMP：技能无限
MYGOLD：加金钱
MYFOOD：加粮草
TIMEOFF：时间停止
LIGHT：地图全开
PEOPLE：增加人口

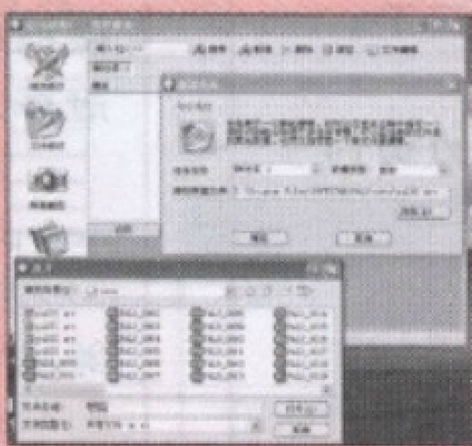
《威震敌后 II——太平洋战场》秘技心得

游戏中按'键（单引号键）后，输入“/cheatcheat”后回车，接下来再按'键后，输入以下秘技即可：

/godmode：无敌
/ammo：无限弹药
/invis：隐形
/fly：飞行模式
/winmission：直接胜利
/stats：各项性能指标

金山游侠

用《金山游侠》修改《仙剑奇侠传三》各属性及结局好感度



在《仙剑奇侠传三》游戏过程中，《金山游侠》、FPE等修改工具无法即时呼出，因此可以通过直接修改存档的方法来实现修改。首先进入金山游侠的“文件修改”菜单，然后“新建”→“游戏存盘文件”→“浏览”→选择一个存档（如：Pal00.arc）。此时可以用两种修改方法来修改，第1种修改方法：记录游戏中需要修改的数值，如金钱“643445”，直接输入该值，一般将会找到2个地址，第1个地址为游戏中菜单显示的金钱数，第2个地址为真正的金钱数地址，修改第2个即可。其他如攻击力、经验值等一般都存放在搜索后的第1个地址中。第2种方法可以通过固定地址来修改，金钱的2个地址分别为00093h和002395h。

同理也可以修改游戏中的多项数值，人物的生命值建议用修改经验值升级的方法实现，经验值的地址分别为景天（005b0h）、雪见（00b30h）、紫萱（1630h）、龙葵（10b0h）、长卿（1bb0h），其他如法术等级、法术使用次数等相关修改有兴趣者可以自己试一下。

由于游戏中最为重要的结局条件是由男主角景天与其他4位女主角的好感度所决定的，因此，可通过好感度（存放地址为00002b0h）的修改来实现，该地址规律地存放着4位女主角的好感度数值，依次为雪见、龙葵、紫萱、花楹，将其中的数值修改就可达成不同的结局。

话题 如果有机会变成一个游戏人物，你会选择谁？



插图 宋祥

湖南 天惊

我想成为《轩辕剑叁》中的赛特，前世为同魔王撒旦一道与上帝对抗的天使，拥有连撒旦也不及的极高智慧；今生为法兰克王国的骑士，而且身边还时刻围绕着许多MM（笑）。

Likejuno

还记得“仙剑”中的小蝶仙彩依吗？我曾经很多次地问自己：我能否像彩依那样，为了换取心爱的人的生命稍稍延续而牺牲自己毕生努力得来的“道行”？能否奉献了自己的一切却默不作声地离开，丝毫不计较声名问题。尽管我有很多冠冕堂皇的理由解释自己为什么做不到彩依的行为，但是做不到就是做不到，无话可说。所以我一直羡慕彩依，她能做到我做不到的事，而她的所作所为那么让人心痛啊，我愿意代替她。

bt小猫

我会毫不犹豫地选择网游里我自己创造的角色！因为单机游戏里的人物无论如何都是别人赋予他的想象和情节故事。网游里的人物可以按照自己的个性和特点来创造，所以我会变成我在RO里创造的刺客！

Iper

此人拥有小贝的发型，菲戈的肌肉，齐达内的优雅，卡洛斯的速度（谁敢说他俩的小碎步不像！），尔多的敏捷（尔多敏捷吗？），劳尔的眼神（虽然他是蒙着眼，但那才透着一份忧郁……）。此人就是我——恶魔猎手！怕了吧。

灵若研冰

我选《仙剑奇侠传》中的赵灵儿了。我很喜欢灵儿，她纯洁又美丽。我希望林晓姐姐能把我的发言登出来，让同样喜欢仙剑，喜欢灵儿的朋友们与我联系。我的QQ是82753838。

金兴

我选择去当《幻想三国志》的主角姬轩。少年姬轩的经历曲折而壮丽。有三兄弟间的友谊和背叛，有亘古神话中的恩怨和纠葛，有为爱牺牲的勇气，有活跃于三国历史上的多位英雄豪杰以及三国经典的故事；荡气回肠的剧情，很容易让我联想起前两年的《轩辕剑叁》。相比之下，这个游戏的剧情更加完整，它改变了我对国产武侠游戏的态度。

林晓：要是我可以变成游戏中的人物，我希望我是有李连杰般敏捷身手，安吉莉娜·朱丽般迷人外表的劳拉·克劳馥，每天都期待新的冒险故事上演。林劳拉要做的第一件事，就是找拿9号枪的Walker比试比试……。

游戏炒作公司成立宣言

■上海 徐品

各游戏公司注意了！我们是世界上独一无二的游戏炒作公司（简称游炒），专门从事各类游戏炒作事项，号称游戏界的狗仔队！众所周知，目前游戏市场十分疲软，而竞争却日趋白热化！消费者们（玩家）的口味更是越来越难以满足。为了避免您的投资像肉包子打狗——一去不复返，我们建议您选择游炒公司。

游炒公司实力雄厚，经验丰富；聘请世界游戏界著名大腕布片·布巴修[不骗不罢休]先生担任CEO。公司划分为两大部门，分别是网络游戏部和单机游戏部，拥有大量专业炒作人才。公司的口号是“雄辩胜于事实”；黑白颠倒，造谣生事，指鹿为马更是公司的强项！有多项欺骗专利技术获得了ISO9000认证。为了便于炒作，公司旗下拥有多家小报，如《南方炒作报》、《炒作商情报》等等；最近正酝酿推出一份游戏杂志《炒作日》和一家专业游戏网站。拥有如此的硬件一定能满足您的各种要求。请放心，不论您的产品有多差，我们都会让您满意而归！



本公司拥有多名青蛙级帅哥和恐龙级MM，通过借助异性强大的吸引力，一定能达到满意的效果。具体方法是派“菌男”和“霉女”参与大型产品展示会，搔首弄姿并加送绝密个人写真集和其他花边小礼品。造谣中伤，贬低别人，抬高自己；必须对竞争对手不断地施予打击！可以通过无中生有指出别人的缺陷，不管有无都要极尽夸张之能事将对方贬得一无是处，从而提高自己的身价！

本公司对游戏上市后造成的任何后果均不负责！我们已经和《大众软件》达成战略伙伴关系，并聘林晓担任公司形象大使！凭借《大众软件》，就可以享受本公司9.99折的折扣费用！联系电话：1414914，联系人：骗先生。

游炒公司竭诚为您服务！

林晓：要想找我做形象大使，银子拿来。什么？偶没有原则？哪里哪里，偶打算拿了银子再打举报电话。

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

后院联盟快报

■资料整理 紫雪儿

大软抹你黑队VS皇家晶合后院队：2003大软足球挑战赛胜利结束

赛前花絮

皇家晶合后院队队员报名踊跃，leexp负责队员组织以及集训事项。20名精英代表晶合后院队与编辑部队再决雌雄。去年晶合队在点球上以1球之差惜败，队员们都遗憾不已，誓在今年打败大软队，夺回冠军宝座。

比赛前夕，“大软抹你黑足球俱乐部”正式成立，俱乐部的会徽也随之诞生。记得Walker在当小编时就说过“败人抹你黑”，当时还被老老编猛K一顿，没想到今天真的就成立了……大软足球俱乐部的成立使后院居民们跃跃欲试。在比赛结束后，晶合足球俱乐部也将正式开始着手建立，到时候我们一定要想一个响亮的名字，我们不光要在球场上打败大软队，在其他方面也要比他们更胜一筹。

博彩！晶合联VS编辑部，有了前车之鉴，晶合队再不敢狂言，大家都小心翼翼部署着战术，大软队也打起十二分精神准备来迎接比赛。后院居民们更是关心这次比赛的胜负，是平分天下，还是二连冠？结局令人期待！不甘寂寞的居民们纷纷开盘下注（偶们赌的可不是RMB，而是后院货币POP哦），目前赔率是：晶合队1赔8，编辑队4赔6。赔率还在不断更新中，究竟场上谁是霸者，场下花落谁家，2003年8月9日见分晓！

结果后院1比3负于大软
赛后议论

中崎峻

队长强调了无数次要用传球和跑动拉开防守……队长在中场休息的时候又无数次强调了少带球多传球……但是队员们一看到球就产生一种亲切感……一定要带到对方门口……

九戈龙

我第四个点球，小品冠第五个。当时我就告诉他了，你回去吧，不用你踢了。然后我就踢飞了。然后据说比赛就结束了。5555555555555555555555555.

小刺猬

龙哥，我是最后换上的左后卫……当时中崎还把我的42号鞋子穿上了，准备新一轮点球，未果。

晶合后院队出场阵容

队医：小吉、playcs
记者：红豆、九戈龙、风子狐
啦啦队长：风子狐
现场组织负责人：九戈龙、leeXP
队员：

山鹰	leexp	周萌
小次郎	劲爆	九戈龙
红豆君	小眼镜熊	概念车
小品冠	aptx4869	anmi
桑德罗	星河慢舞	藏马
中崎峻	小猪托尼	无聊之人生
克林斯曼AMD		游荡天魂

林晓：后院，去年输了，今年还是输了。虽然有篮球比赛还可挽回些面子，但输了就是输了……

晶合后院
club.popsoft.com.cn

感悟万年（下）

■作者 半死不活者

我是个吟游诗人，
风筝在天空飞翔时渴求自由，
灵魂在身躯堕落时企盼解放，
前者剪断了牵绊却开始堕落，
后者劈开了挂念便启程飞翔。

一万二千多年。

原来我已经存在了这么长时间。

没有爱人陪伴，没有美景交替，没有歌舞升平，没有佳夜良宵。

失落，寂寞，怅然，倘恍，孤独，空虚。

丢失的情感在一刹那全部涌了出来，奔腾的洪水般不可抵挡。

4380000多个日夜我面对一样的场景，灰白的岩石，深蓝的海底。这世界上唯一属于我的东西——大西的遗迹就在我身后，可4380000多个日夜以来我却没能看过它一眼。

我想看，我想听，我想触摸，我想证明——我……

积压了一万多年的情感爆发了，我从未有过这样的感觉，全身不再像石头那样冰冷，我觉出有火热的液体在身体里流动着，眼睛明亮了，身体充满了希望带来的力量。

我记忆中的大西，美好的大西，繁盛的大西，它就在我身后，我想要马上看见它！！！

泥沙离开了我的双脚，海流冲刷着我的身体，我的眼睛酸涩极了，不知有什么东西在里面滚动着。

我想证明：我活着！！

我是个吟游诗人，
当黎明的最后一线曙光被乌云遮掐，
当希望的唯一一盏明灯被现实扑灭，
绝望无情地吞噬了孤独虔诚的灵魂，
噩梦贪婪地张开了傀儡污浊的臂膀。

当眼泪夺眶而出时，我终于看到了我一直以来用生命去守护的大西。

那个是大西。

被海藻掩映的宫殿，被苔藓覆盖的神庙，被砂石掩埋的大街。

大西因为我万年的守护而存在，我因为大西万年的存在而活着！

是的，我是活着的！在我看到它的一刹那，我不再犹豫了。我的灵魂得到了至高无上的解放。

但是，幸福过后的时刻，我没有料到。

火红的岩浆在深蓝的海水里蔓延开来，像大西的血，也像我的血。

那文明的遗迹，开始摇摇欲坠起来。

沉睡了多年的火山在我脚下喷发了。

“当你获得自由的时刻，就是你死去的时刻！”

我想起了神的警告。4380000多个日夜以来，我头一次害怕死亡。

我无力抵抗，只能眼睁睁地看着海床张开了那漆黑的大口，将那昔日帝国吞噬，将我存在的意义一点一点抹煞。岩浆涌到了我的身旁，将我慢慢地包围。困难地睁开双眼，我的世界已经变得血红。

在这一片血红中，我的身躯开始崩裂。

我就会这么消失了吧，因为神说过我没有来世。

嗯。一定是。

我会伴随大西，沉到无尽的深渊中去。

嗯。一定……

我是个吟游诗人，
聪明的吟游诗人。
张启那伶牙俐齿，
向平民传诵历史，
让贤人感悟万年。

榜评的明天

■晶合实验室 AJ

最近一段时间以来，玩了很多的网络游戏，而单机游戏则玩得比较少了。我发现自己越来越喜欢玩网络游戏，或许是被网络游戏所提供的虚拟社会吸引了。毕竟，无论是武侠RPG背景，还是奇幻RPG背景，亦或是其它类型的游戏背景，网络游戏中的虚拟社会本质是一样的，它或多或少地折射出现实社会的模样。

不过，我喜欢网络游戏并不是说把单机游戏抛开了。先前的单机经典之作和现在的单机潮流之作仍然吸引着我，只不过，我将自己的游戏时间大部分都用在网络游戏的虚拟世界中了，单机游戏则作为网络游戏之外的调味剂。

我这样说并不是要误导玩家都丢开单机游戏，投身于网络游戏的潮流。毕竟，游戏是个人喜好问题。喜欢玩什么就玩什么，不必去跟风或者受别人的言论所影响。比如，现下流行一款游戏，很多人都在玩，而且都说好玩，于是你也赶忙搞来一套，装上电脑。可是玩过之后，发现自己并不喜欢这个游戏，感觉它还不如自己先前曾经玩过的某某游戏。但是，其他人都大呼这是一款极品之作，而你喜欢的那款某某游戏充其量只不过是一般货。于是，你便郁闷了，不知道该选择什么样的游戏来玩了。其实，玩游戏只要玩得开心，玩得痛快就可以了，因为它主要是一种休闲娱乐活动。

比较上期的排行榜，本期除了《半条命——反恐精英》还稳居榜首之外，其它游戏的名次都有所变化，而且《三国志9》、《流星蝴蝶剑.net》、《三国群英传Ⅳ》和《暗黑破坏神Ⅱ》先后被《极品飞车——闪电追踪2》、《刀剑封魔录》、《轩辕剑Ⅲ》和《樱花大战3——巴黎在燃情吗》所取代。看到《轩辕剑Ⅲ》，我发现一个有趣的现象。在本期的排行榜上可以明显地看到第4名《仙剑奇侠传二》、第9名《仙剑奇侠传》、第14名《新仙剑奇侠传》和第6名《轩辕剑肆》、第8名《轩辕剑叁外传——天之痕》、第19名《轩辕剑叁》，它们就像是两个运动队中各自派出的3名队员在进行一场拉锯比赛一样，彼此之间你先我后，你争我夺。其中，我最佩服的是《仙剑奇侠传》这位游戏排行榜上的“米拉大叔”，时隔这么多年，还能够活跃在排行榜上，而且排名冲入十佳，实在是令“晚生后辈”汗颜。在撰写这篇榜评的时候，几位同事已经将《仙剑奇侠传三》通关，对该款游戏褒奖有加。看来“米拉大叔”的第3代传人也应该绝对有实力进入下期的榜单了。到时候，仙剑系列的4款主流作品都入选到游戏龙虎榜，这也算是一件令人感到振奋的事情吧。毕竟，这种情况并不常见。

至于上期没有出现的《极品飞车——闪电追踪2》、《刀剑封魔录》和《樱花大战3——巴黎在燃情吗》，其中《极品飞车——闪电追踪2》已推出多时，是颇受赛车类玩家喜爱的一款佳作；《刀剑封魔录》类似于《暗黑破坏神》系列游戏，也受到众多ARPG玩家的推崇；而《樱花大战3——巴黎在燃情吗》则是从游戏机平台上移植到PC平台的经典之作。这3款游戏能够冲入游戏龙虎榜，也是顺理成章的事情，只是不知道在下期的榜单上它们的名次是否能够有所攀升。

排行榜上的前5名游戏本身并没有变化，只是在名次上进行了一下交叉换位。这也没什么可多说的了。现在提一下我最近正在玩的网络游戏。《传奇》、《奇迹（MU）》和《魔力宝贝》的名次同上期相比都有所下降，而《仙境传说》则上升了一位。这4款颇受广大玩家喜爱的网络游戏，似乎要在排行榜上拉锯比赛的第3军团中会师了。虽然整体成绩并不算太好，但是也能令人接受，而且我相信这几款游戏还有名次提升的潜力，毕竟它们是众多网络游戏中的佼佼者。

最后，顺便提一句，《传奇》、《奇迹（MU）》、《魔力宝贝》和《仙境传说》我都在玩，但是最喜欢玩的只是其中的一个。你猜是哪一个呢？

编辑部推荐游戏榜

推荐编辑 AJ

游戏名称	推荐理由
圣女之歌2——撒雷母天使	一款唯美的RPG，无论是背景音乐，还是图像画面、故事内容，都给人留下极深的印象。
盟军敢死队3	丰富的故事内容，加上视觉效果上的多元化设计，将为玩家带来更为真实的游戏体验。
上古传说-刀剑封魔录外传	在原作的基础上做了很多新的变化与加强。除了新增的主角人物之外，更加丰富多样的敌人以及头目将使玩家将面对更艰巨的挑战。
幻想三国志	游戏继承了宇峻科技的制作传统，故事内容丰富，图像画面精美，并加入了多重结局的要素，使玩家不自觉地沉迷其中。
樱花大战3——巴黎在燃烧吗	从游戏机平台移植到PC平台上的经典之作，拥有比一、二代更高水准的3D效果。除了开场动画的表现几乎等同于动画电影，360度可旋转的全3D战场也让人耳目一新。

龙虎榜——我正在玩的游戏

排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
1.	半条命——反恐精英	831	SIERRA	2001年	奥美	○
2.	魔兽争霸Ⅲ	658	BLIZZARD	2002年	奥美	↑
3.	暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王	587	BLIZZARD	2001年	奥美	↑
4.	仙剑奇侠传二	570	大宇	2003年	寰宇之星	↓
5.	星际争霸	500	BLIZZARD	1998年	奥美	○
6.	轩辕剑肆	305	大宇	2002年	寰宇之星	↑
7.	FIFA2002	297	美国艺电	2001年	美国艺电	↑
8.	轩辕剑叁外传——天之痕	295	大宇	2000年	育碧软件	↓
9.	仙剑奇侠传	235	大宇	1995年	晶合时代	↑
10.	传奇	229	Actozsoft	2001年	盛大网络	↓
11.	奇迹（MU）	223	Webzen	2002年	第九城市	○
12.	魔力宝贝	196	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
13.	极品飞车——闪电追踪2	158	美国艺电	2002年	美国艺电	↑
14.	新仙剑奇侠传	131	大宇	2001年	中青旅创先	↓
15.	英雄无敌Ⅳ	124	3DO	2002年	第三波软件	↑
16.	刀剑封魔录	127	像素软件	2003年	江苏兰德数码科技	↑
17.	仙境传说（RO）	115	Gravity	2003年	智冠科技	↑
18.	天骄	109	目标软件	2002年	欢乐时代	↓
19.	轩辕剑Ⅲ	99	大宇	2000年	育碧软件	↑
20.	樱花大战Ⅲ——巴黎在燃烧吗？	89	SEGA	2003年	第三波	NEW

0.5元手机投票TOPTEN 赢取每月精彩奖品

参加投票的游戏见读者调查表背面，如果要给没有编码的游戏投票，请直接输入游戏名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。

发送特服号13606 6050即可。

手机投票费用为**每条短消息0.5元。**

本期手机投票幸运读者

1352068××××

幸运礼物为明基光电鼠标，请获奖者尽快与本栏目联络领取奖品。

如需更多精彩服务，请发送0到1630。

本期幸运读者

特别奖

广西柳州市　吴鑫婕

奖品为《魔力宝贝》精美礼品套装以及《魔力宝贝》纪念手表

幸运奖

天津市静海县　张建东
河北省承德市　刘杰硕
山东省胶南市　李亚伟
北京市通州区　黄　允
吉林省长春市　葛　亮
湖南省长沙市　马　俐
广东省广州市　关艺深
上海漕东支路　秦　昶
甘肃省白银市　姚钟灵

奖品为网星艾尼克斯提供的《魔力宝贝》精美礼品套装，包括魔力吊坠、鼠标垫以及450点点卡。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年8月15日。

网选地址：Topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm


JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏
轩辕剑
online
网络版
以剑会友 以情动人
逍遥游
愿此一生与你逍遥同游
天外天、幽冥界、渤海三岛、冰宫殿，神鬼奇境出神入化
全新竞技场为PK独享，更有新梦境让练功无纷扰
最新资料篇《逍遥游》8月火热上市
www.joypark.com.cn 经销热线：010-82634096/97
网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦15层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn
DOMO
软星科技 研发
总经销
JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN